

Bridzs

összefoglaló

Bridzs

összefoglaló

Lórentey Károly

2003. február 19.

Kézirat

© Lőrentey Károly, 2001

Minden jog fenntartva. A könyv ezen előzetes változatát, illetve annak részeit tilos reprodukálni, adatrögzítő rendszerben tárolni, bármilyen formában vagy eszközzel – elektronikus vagy más úton – közölni a szerző előzetes írásbeli engedélye nélkül.

A szerző elérhető a lorentey@inf.elte.hu elektronikus levelezési címen.

Tartalomjegyzék

Bevezetés	ix
I. rész: A bridzs alapjai	1
1. A játék szabályai	3
1.1. Osztás	3
1.2. Leosztásdiagramok	4
1.3. Licitálás	5
1.4. Természetes és mesterséges licitek	7
1.5. Licitdiagramok	8
1.6. Lejátszás	8
1.7. Lejátszásdiagramok	10
1.8. Példajátzsma	10
Feladatok	10
2. A versenybridzs pontszámítása	13
2.1. Manshelyzet	13
2.2. Teljesített felvételek értékelése	13
2.2.1. Az ütésérték	13
2.2.2. Gémjutalom	14
2.2.3. Prémiumok	14
2.2.4. Többletütések jutalma	15
2.3. Elbukott felvételek pontozása	15
Feladatok	16
3. A társasági bridzsről	17
3.1. Robber bridzs	17
3.2. Csikágó	19
3.2.1. Alapváltozat	19
3.2.2. Csikágó versenybridzspontozással	19
3.2.3. Orosz pontozású Csikágó	20
Feladatok	20
4. Versenyszerű bridzs	21
4.1. Versenytokok	21
4.2. Párosversenyek	22
4.3. Bridzsmérkőzések, csapatversenyek	23
Feladatok	26

5. A bridzs története	27
II. rész: Az Egyre Kettő licitrendszer	29
6. Lapértékelés	31
6.1. Figurapontok	31
6.2. Eloszláspontok, lopásérték	31
6.3. Fogások, gyorsütések, vesztőütések	32
7. Licitálási alapelvek	33
8. Major indulás utáni licitmenet	35
8.1. Egyes magasságú major indulások (1♥, 1♠)	35
* 8.2. Major indulás a harmadik helyen	35
8.3. Válaszok szintalálkozás esetén	36
8.3.1. Egyszerű emelés	36
8.3.2. Ugró emelés	36
8.3.3. Késleltetett emelés	37
* 8.3.4. Mesterséges emelések	37
8.3.5. Kizáró emelések	38
8.4. Ha nincs szintalálkozás	38
8.4.1. Kényszerítő 1NT	38
8.4.2. Egyre egy – új szín licitje egyes magasságon	40
8.4.3. A 2NT válasz	40
8.4.4. Egyre kettő	40
8.4.5. Minorszínű válaszok	41
8.4.6. Ugró új szín	41
8.4.7. A major indulás elpasszolása	41
9. Minor indulás utáni licitmenet	43
9.1. Egyes magasságú minor indulások (1♣, 1♦)	43
9.2. Új szín egyes magasságon (egyre egy)	43
9.3. Ha nincs négyes major: 1NT, 2NT válaszok	44
9.4. Minor emelések	44
9.5. Ugró új szín	45
9.6. Viszonválaszok	45
9.7. Viszonválasz nemes szintalálkozás esetén	45
9.8. Viszonválasz nemes szintalálkozás nélkül	46
9.9. Viszonválaszok erős kézzel	46
9.10. Tipikus licitmenetek	47
* 9.11. Mini-római indulás (2♦)	48
10. Szanzadu indulások	51
10.1. 1NT indulás	51
10.2. Válaszok 1NT-ra	51
10.2.1. Emelés 2NT-ra vagy 3NT-ra	52
10.2.2. A Stayman-konvenció	52
10.2.3. Jacoby-transzfer	54
10.2.4. Szlemaspirációk nemes színben	55

10.2.5. Minor válaszok	55
10.2.6. Szlemaspirációk minor színben	56
10.3. 2NT indulás	57
10.4. 3NT indulás	58
10.5. Szanjellegű, de a ponthatárokon kívüli kezek licitálása	59
11. Erős kezek licitálása	61
11.1. A 2♣ indulás	61
11.1.1. Válaszok a 2♣ indulásra	61
11.1.2. A licitmenet további része	62
11.2. Fogásjelzések	63
11.3. A Blackwood-konvenció	63
11.4. A Gerber-konvenció	64
12. Kizáró licitek	67
12.1. Gyenge kettes indulások	67
12.2. Védekezés a gyenge kettes ellen	68
12.3. Kizárások hármasságban	68
12.4. Kizárások négyes és ötös magasságon	68
12.5. A partner válaszai	68
12.6. Kizárások elleni védekezés	68
13. Közbeszólások	69
14. Küzdelmi licitek	71
15. Kontrák	73
15.1. Informatív kontra	73
15.2. Negatív kontra	73
15.3. Responsive Double	73
15.4. Újranyitó kontra	73
15.5. Büntetőkontra	73
15.6. Küzdelmi kontra	73
15.7. Hívásirányító kontra	73
Függelék	75
A. A feladatok megoldásai	77
B. Ami a licitrendszerből kimaradt	79
* B.1. Flannery indulás	79
* B.2. Texas-transzfer	80
* B.3. Precíziós treff	80
C. Valószínűségi táblázatok	81
D. Irodalomjegyzék	83
E. Angol–magyar szószeret	85

Bevezetés

▶▶▶ A BRIDZS napjaink legnépszerűbb kártyajátéka, több tízmillióan játszik világszerte. Versenyszerűen űzött formája a legrangosabb szellemi sportok közé tartozik. Könyvünk a versenybridzs szemszögéből ad bevezetést a játék alapjaihoz.

A könyv első része bemutatja a bridzs tulajdonképpeni szabályait. Szót ejtünk a játék menétéről, a különböző játékmódokról, pontozási módszerekről, és a játék történetéről. Az általunk használt licitrendszer a *Standard American* licitrendszer *Egyre kettő* (*Two Over One*) nevű továbbfejlesztésének némiképp egyszerűsített változata. Ezt a könyv második részében mutatjuk be. A *Standard American*-tól való eltérésekre igyekszünk mindig gondosan felhívni a figyelmet. A bridzs legalapvetőbb lejátsszási technikáit a könyv harmadik része ismerteti. A könyv függelékében néhány a licitrendszerből kimaradt, de fontos konvenció ismertetése és a használatot megkönnyítő tárgymutató és szójegyzék mellett megadtunk néhány fontosabb valószínűségi táblázatot, és egy rövid angol-magyar bridzsszótárt is.

A könyvben az egyes fogalmak bemutatásakor, első előfordulásakor a fogalom nevét *kurzív* betűkkel szedtük. Az Internetcímekeket és egyéb külső hivatkozásokat *dólt groteszk* betűk jelzik. A bridzsben egyes gyakran használt kifejezésekre (pl. szanzadu, dáma, treff) hivatalos jelöléseket vezettek be. Sajnos azonban ezek a rövidítések minden országban eltérnek. Könyvünkben (talán helytelen módon) mindenhol az angolszász országokban elfogadott jelölésrendszert használjuk, de a függelék szótárában megtalálhatjuk az egyes jelölések magyar megfelelőit is. A tízes kártyalap jelölésére a számítógépek megjelenése óta elterjedt „T” betűt fogjuk használni a kétkarakteres „10” szimbólum helyett.

A kezdők számára esetleg nehezebben érthető, gyakorlottabb játékosoknak szánt „finomságokat”, illetve egyes kevésbé fontos, de érdekes részeket ehhez hasonló apróbetűs bekezdésekben fogunk bemutatni. Ezeket a részeket az első olvasáskor célszerű átugorni. (A csillaggal jelölt fejezetek csupa ilyen bekezdéseket tartalmaznak.)

Fontos megjegyezni, hogy jelen dokumentumot egy kezdő bridzsező ütötte össze hasonszőrű partnereinek, ezért valószínűleg telis tele van csúnya félreértésekkel, félremagyarázásokkal, elmentmondásokkal és hiányosságokkal. A javításokat a lorentey@inf.elte.hu címen szeretettel várjuk.

A dokumentum összeállításában a legnagyobb segítséget *Bob* és *Georgia McConnel: Competitive Bridge* című munkája nyújtotta, mely a <http://www.worldwidefolks.com> címen mindenki számára szabadon elérhető. Az írás legnagyobb része tulajdonképpen ennek a remek anyagnak a magyar átírata. Kisebb részben támaszkodtunk *Pataki Jenő*, *Pataki Csaba* és *Hódosi Péter* által korábban készített kéziratokra is. Természetesen az előforduló hibákért kizárólag eme leírás szerzője okolható.

I. rész

A bridzs alapjai

1.

A játék szabályai

▶▶▶ A BRIDZSEZÉSHEZ négy személyre van szükség, akik két párt alkotnak. A párok tagjai az asztalnál egymással szemben ülve közösen játszanak a másik pár ellen. Az egymással szemben ülő, együttműködő játékosokat gyakran *vonálnak* nevezzük. A hagyomány szerint a négy játékosra az asztalnál elfoglalt helyüknek megfelelően *Észak*, *Kelet*, *Dél*, *Nyugat* néven hivatkozunk. Ezek szerint tehát azt mondhatjuk, hogy az *Észak–Dél vonal* a *Kelet–Nyugat vonal* ellen játszik. (Persze a bridzsezéshez nincs szükség iránytűre, az asztal „északi” irányát tetszőlegesen megválaszthatjuk.)

Egy pakli 52 lapos francia kártyával fogunk játszani. (Dzsókerre a bridzsben nem lesz szükség). A kártyacsomag négy, egyenként 13 lapos színből áll. A színeken belül a lapok értéksorrendje 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J (bubi), Q (dáma), K (király), A (ász).

A kártyacsomag színeit is rangsoroljuk, a legalacsonyabb rangú a ♣ (treff), ezt a ♦ (káró), a ♥ (kőr), és a ♠ (pikk) követi. A treff és káró színeket vagy *minor-* vagy *olcsó színnek*, a kőr és pikk színeket *major-* vagy *nemes színnek* nevezzük. A káró és a kőr szimbólumok a kártyalapokon piros színűek, a treff és a pikk fekete.

A figurák jelölésére más nyelvekben egyéb rövidítések is használatosak. A leggyakoribb elnevezéseket az alábbi táblázatban összefoglaltuk:

angol, amerikai	J, Q, K, A	(Jack, Queen, King, Ace)
francia	V, D, R, A	(Valet, Dame, Roi, As)
német	B, D, K, A	(Bube, Dame, König, As)
svéd, skandináv	Kn, D, K, E	(Knekt, Drottning, Kung, Es)
holland	B, V, H, A	(Boer, Vrouw, Heer, Aas)
portugál	V, D, R, A	(Rei, Dama, Valete, Az)
orosz	B, Д, K, Т	(Valet, Dama, Koroly, Tuz)
lengyel	W, D, K, A	(Walet, Dama, Krol, As)

A spanyol és finn gyártmányú kártyákon a figurákat is számmal jelölik. Magyarországon a gyártók általában az angol betűjelzéseket követik, mi is ez tesszük.

A tízes lapot az angolszász bridzsirodalomban gyakran „T” betűvel jelölik. Ennek az oka egyszerűen az, hogy így minden lapértékre egykarakteres rövidítés adható, ami egy kicsit áttekinthetőbbé teszi a különféle leosztásdiagramokat. Ebben a könyvben mi is követni fogjuk ezt a konvenciót.

A játék iránya mindig az óramutató járásával megegyező.

1.1. Osztás

Az első leosztást Észak osztja, ezután az osztás joga az óramutató járásának megfelelően körbejár. A paklit mindig az osztótól balra ülő játékos keveri meg. A keverés után az osztótól jobbra ülő játékos emel, ezután az osztó egyesével kiosztja a lapokat. Az első (legfelső) lapot a baloldali, a

4 A játék szabályai

másodikat a szemközti játékos kapja, ezután az óramutató járása szerint kell folytatni az osztást. Ha minden jól megy, az utolsó lapot az osztó kapja meg.

A keverési-osztási folyamat két pakli felhasználásával felgyorsítható. Ennek módját is hagyományok rögzítik: miközben az osztó a lapokat osztja, a partnere a másik paklit megkeveri, majd az asztal jobboldali sarkára rakja. Amikor a leosztott játszma véget ért, a következő leosztás osztója egyszerűen felveszi a bal kezénél lévő megkevert paklit, és a jobboldali játékosnak adja emelésre. Ha minden játékos megérti és alkalmazza ezt az eljárást, akkor időt takaríthatunk meg, és sohasem felejtjük el, hogy ki következik osztásra, ugyanis a tartalék kártyacsomag mindig a következő osztótól balra fog elhelyezkedni.

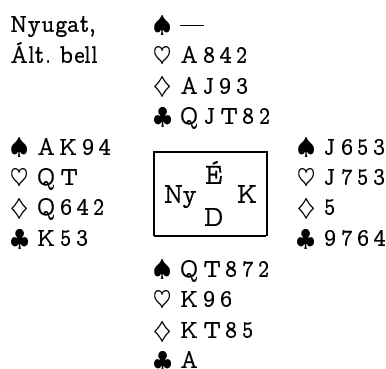
Az osztás befejezéséig a lapok nem érinthetők meg. Miután az osztás véget ért, a játékosok a lapokat színükkel lefelé fordítva felveszik és megszámozzák. Ha a lapszám pontosan 13, akkor a lapok megnézhetőek.

A lapok felvétele után érdemes a piros és fekete színeket váltakozó sorrendbe rendezni, a későbbi szintévesztés megelőzése céljából.

A klubokban, hivatalos körülmények között játszott versenybridzsben az egyes leosztásokat több résztvevő pár is lejátsza, ezért a játszmák előtt a paklikat nem szabad megkeverni. A leosztott kártyacsomagok erre rendszeresített tokokban érkeznek az asztalokhoz, és a lejátszás után a lapokat a tokba visszahelyezve továbbítani kell azt a következő asztalhoz. A 4. fejezetben részletesen be fogjuk mutatni a bridzsversenyek lebonyolításának módjait.

1.2. Leosztásdiagramok

Az osztás eredményét gyakran úgynevezett *leosztásdiagramokkal* szemléltetik. A diagramok rögzítik a négy játékosnál lévő lapokat, az osztó személyét és a következő fejezetben megbeszélte úgynevezett *manshelyzetet*. A szabványos leosztásdiagram egy tetszetős ábrán rögzíti az asztal körül ülő játékosok lapjait:



(A bal felső sarokban lévő szöveg szerint a lapokat Nyugat osztotta, és mindkét vonal bellben van.) Ezek szerint tehát például Nyugatnak kőr (♥) színből csupán két lapja van, egy dáma (D) és egy tízes (T). Ha csak bizonyos játékosok lapjai érdekesek, akkor a diagram megfelelő részei elhagyhatók.

Ha egy játékosnak valamelyik színből egyetlen lapja sincs, akkor azt mondjuk, hogy *színhiánya* van, idegen szóval *sikén* a színből. Egyetlen lap esetén *szingliről*, pontosan két lap esetén *dublóról* beszélünk. Például a fenti leosztásban Észak sikén pikkből, Délnek szingli treff ásza van, Nyugatnak pedig – mint azt már láttuk – kőr színből dubló dáma-tízese. A hármas, négyes és hosszabb színekre nincs elterjedt szakkifejezés.

Bár a szabványos diagramok roppant áttekinthetőek, sajnos meglehetősen helyigényük miatt néha nehézkes őket használni. Ilyenkor gyakran a következő helytakarékos megoldást fogjuk alkalmazni a leosztás bemutatására:

Osztó: Nyugat, általános bell.

Észak	Kelet	Dél	Nyugat
♠ —	♠ J 6 5 3	♠ Q T 8 7 2	♠ A K 9 4
♥ A 8 4 2	♥ J 7 5 3	♥ K 9 6	♥ Q T
♦ A J 9 3	♦ 5	♦ K T 8 5	♦ Q 6 4 2
♣ Q J T 8 2	♣ 9 7 6 4	♣ A	♣ K 5 3

A licitrendszer tárgyalása közben különösen gyakran lesz szükségünk egyetlen játékos vagy egyetlen vonal lapjainak megadására. Ekkor további helytakarékos céljából a vonal játékosainak kezében lévő lapokat vízszintes elrendezésben soroljuk fel:

Észak:	♠ —	♥ A 8 4 2	♦ A J 9 3	♣ Q J T 8 2
Dél:	♠ Q T 8 7 2	♥ K 9 6	♦ K T 8 5	♣ A

A szövegközi lepleírásban is a vízszintes formát használjuk. Például: „Jobb lett volna, ha a válaszoló 2♥-t mond (egyre kettő), hiszen pl. ha Észak kezében ♠ A K x x x ♥ x x x x ♦ A K ♣ K x lett volna, akkor az 1♥–2NT–3NT licitmenet után kimaradt volna a kör kisszlem.”

A számozott lapok (2, 3, ..., 10) értéke gyakran a játék szempontjából lényegtelen; ekkor az áttekinthetőség kedvéért a leírásban kis „x” betűvel fogjuk őket helyettesíteni, mint azt az előző példában is tettük.

A lejátszási technikák megbeszélése közben gyakran előfordul, hogy egy bizonyos szín elosztására koncentrálnunk, a többi szín lapjaira nem vagyunk kíváncsiak. Ilyenkor a szabványos leosztásdiagram elrendezését követjük, értelemszerűen rövidítve. Például a pikk szín elosztása a bemutatott példában a következő:

	—	
A K 9 4		J 6 5 3
	Q T 8 7 2	

Szükség esetén az ilyen egyszínű ábrákból is elhagyhatjuk egyes játékosok lapjait.

1.3. Licitálás

Az osztás után a *licitálás* következik. Ennek során a játékosok megállapodnak abban, hogy melyik vonal fogja a lejátszás során az ütések többségét elvinni (azaz ki lesz a lejátszásban a felvevővonal), valamint eldöntik a játék aduszínét és a felvevővonal által elvállalt ütések számát.

A licitálás a játékosok licitjeiből áll. Négyfajta licitet tehetünk, *bemondást*, *kontrát*, *rekontrát* vagy *passzt*. A licitmenetet az osztó kezdi, ezután a licitek az óramutató járásának megfelelően hangzanak el.

A *bemondások* egy ütésszámot és egy aduszínt (vagy aduszín nélküli (*szanzadu*) játékot) határoznak meg. A legnagyobb bemondást elvállaló vonal nyeri a licitálást, övé lesz a lejátszás joga.

A lejátszás során 13 ütést lehet szerezni, tehát a többség elviteléhez legalább hét ütésre van szükség. Ennek megfelelően a bemondásokkal legalább hét ütést el kell vállalnunk; a licit *magassága* a hatodik utáni ütések számát adja meg. Például egy „kettő kör” (2♥) licit nyolc (6+2) ütés elvitelére vállalkozik kör aduszínnel.

Csak a korábbi bemondásoknál erősebb licitet szabad bemondani; az azonos számú ütést elvállaló licitek esetén az aduszín rangja dönti el a sorrendet. A szanzadu bemondás minden színnél értékeesebb. Tehát a legalacsonyabb, hét ütést elvállaló licitek rendre az „egy treff” (1♣), „egy káró” (1♦), „egy kőr” (1♥), „egy pikk” (1♠), és végül az „egy szan” (1NT) bemondások, míg a legerősebbek a tizenhárom ütésre vállalkozó 7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7NT licitek.

A licitálás során a bemondások mellett lehetőségünk van az ellenvonal licitjének kontrázására, illetve az ellenfeleink által megkontrázott saját vonalunkon bemondott licit rekontrázására. Ha nem akarunk vagy nem tudunk licitálni, akkor passzolhatunk is.

A *kontrázás* és a *rekontrázás* a teljesítés jutalmának és az elbukott felvétel büntetésének értékét egyaránt növeli. A kontrázással az ellenvonal felvételének biztos bukásában való bizonyosságunknak adunk hangot; a rekontrával azt fejezzük ki, hogy mi az ellenvonal kontrája ellenére is biztosak vagyunk a felvétel sikerében. Egy bemondást csak egyszer lehet megkontrázni, illetve rekontrázni. Az új bemondások az előző bemondás kontráját és rekontráját természetesen érvénytelenítik.

Összefoglalva a fentieket, az éppen licitáló játékos az alábbi lehetőségek közül választhat:

- ▶ Egy 1-től 7-ig terjedő szám és egy aduszín megnevezésével új *bemondást* tehet. Például: „három pikk” (3♠), „hat szan” (6NT). A bemondásnak erősebbnek kell lennie az esetleges korábbiaknál.
- ▶ *Kontrázhat*, ha a legutolsó bemondást az ellenvonal tette, és a bemondás még nem volt megkontrázva. A kontrázás a „kontra” szó kimondásával történik.
- ▶ *Rekontrázhat*, ha a legutolsó bemondást a saját vonala tette, amit az ellenvonal megkontrázott, de a vonal még nem rekontrázott. („Rekontra.”)
- ▶ Végül a játékos *passzolhat* („passz”), ha ebben a körben nem akar vagy nem tud licitálni. Ha a későbbiekben ismét sorra kerül, akkor természetesen újra lehetősége van megszólalni.

Ha a licit első körében mind a négy játékos passzolt, akkor *körpassz* történt, a játék sikertelen, egyik vonal sem kap pontot. A lapokat bedobják és a soron következő osztó kiosztja a következő partit.

Ha az első körben valaki bemondást tesz, akkor a licit a fenti szabályok szerint folytatódik egészen addig, amíg három egymásutáni passz el nem hangzik. A három passz elhangzása előtti legutolsó bemondás lesz a felvétel, amit a bemondást megtett vonal (a *felvevővonal*) megpróbál teljesíteni.

Az a felvevővonalbeli játékos lesz a *felvevőjátékos*, aki a felvétel aduszínét (vagy a szanzadut) a licitálás során először bemondta. A felvevőjátékos partnerét *asztalnak* nevezik, ő a lejátékozásban aktívan nem vesz részt.

A licitmenet során a soron következő játékos kérheti az eddig elhangzott licitek megismétlését. A választ egy ellenvonalbeli játékosnak kell megadnia. Ha nyelvbtlás miatt tévesen licitáltunk, gondolkodásnyi szünet nélkül, ugyanazzal a szusszal büntetés nélkül helyesbíthetjük tévedésünket.

Ha *ugró licitet* adunk, azaz egy bemondást a szükségesnél egy vagy több szinttel magasabban teszünk meg (pl. 1♥–passz–3♥), akkor erre célszerű figyelmeztetni a többi játékost. Ennek módja a következő: a bemondást a „stop” szóval előzzük meg, majd kimondjuk a licitet, és kb. 10 másodpercig várunk. Ezután a „tessék” szó kimondásával engedhetjük tovább a licitmenetet. (Például „Stop hat kőr... Tessék.”) Az utánunk következő játékos részéről etikátlan dolog a „tessék” elhangzása előtt licitálni, vagy a „tessék” után még hosszasan gondolkozni.

A bridzsklubokban és egyes lelkesebb társasági bridzsezőknél is találkozhatunk az ún. *licitdobozokkal*. Ezek speciális tartalmazznak, amelyek segítségével egyetlen szó kimondása nélkül is licitálhatunk, és mindig magunk előtt látjuk az eddigi licitmenetet. A licitkártyák használata rendkívül

egyszerű: miután kiválasztottuk, hogy melyik licitet szeretnénk bemondani, a megfelelő licitkártyát az összes alatta lévővel együtt kiemeljük a licitdobozból és magunk elé tesszük az asztalra, az eddigi licitjeinket félig átfedve. A passzoláshoz, kontrázáshoz és rekontrázáshoz a megfelelő (zöld, piros, kék színű) kártyákat használjuk. Az ugró liciteket a következőképpen jellezzük: (1) Kitesszük a Stop feliratú piros kártyát az asztalra. (2) Rátesszük a megfelelő licitkártyát, úgy hogy a Stop még látható maradjon. (3) Tíz másodperc után visszavesszük a Stop kártyát.

A licitkártyák hátoldalán rövid használati útmutatót és a felvételek értékelésének megkönnyítése céljából könnyen használható ponttáblázatokat is találunk.

1.4. Természetes és mesterséges licitek

Mint a legtöbb kártyajátéknál, itt is tilos a partnerrel beszéddel, gesztusokkal vagy arckifejezéssel információkat közölni. A licitálás során a bemondásokat indokolatlan töprengés nélkül, egyenletes hangszínnel kell megtenni.

A licitálás szabályai azonban alkalmat nyújtanak a lapunk szabályos leírására, ugyanis a végső bemondás előtti licitek a szabályok szerint a felvétel értékére semmilyen hatással nincsenek, tehát az utolsó bemondást megelőző bemondások tetszőleges jelentéssel felruházhatóak. Azokat a bemondásokat, amik megtartották az eredeti jelentésüket, azaz a megadott aduszín esetén a megadott számú ütés megszerzésére vállalkoznak, *természetes liciteknek* nevezzük. Az ettől eltérő jelentésű liciteket *mesterséges licitnek* hívjuk.

Például ha akarunk, megegyezhetünk partnerünkkel, hogy az 1♣ bemondás erős kezét jelent sok figurával, de semmi köze nincs a treff aduszínhez. Ha a megegyezésre mindketten emlékszünk, akkor partnerünk nem fog egy 1♣ indulást elpasszolni, hanem valami más bemondással folytatja a licitet. Természetesen a kontrák és rekontrák is lehetnek mesterségesek.

A különféle licitek jelentésével kapcsolatos megegyezések komplex rendszerét nevezzük *licitrendszernek*. A licitrendszerre érdemes úgy gondolni, mint egy absztrakt nyelvre, amelynek igen szigorú, kötött nyelvtani szabályai vannak, de az egyes mondatok jelentését a hatékonyabb információközlés érdekében szabadon megválaszthatjuk.

A licitek jelentésének megváltoztatásával kapcsolatos legfőbb megszorítás az, hogy minden ilyen megegyezést ismertetnünk kell az ellenfeleinkkel. A licitmenet végén vagy amikor a licitálás során rájuk kerül a sor, a játékosok érdeklődhetnek az ellenvonal licitjeinek jelentéséről (például: „Mit jelentett a partner 1NT indulása?”). A magyarázatot az adott licitet bemondó játékos partnerének kell megadnia. A mesterséges licitek többségére a licitet bemondó játékos partnerének a licit kimondása utáni *kopogással* kell figyelmeztetni az ellenjátékosokat. Fontos, hogy a kopogás *nem* a licitet bemondó játékosnak, hanem a partnerének kell megtennie.

A kopogás történhet az asztal tényleges megkopogtatásával vagy licitdobozos játék esetén az Alert zászló megpöckölésével. Mindegy, hogy milyen módszerrel kopogunk, de a játék közben a kopogási módszert változtatni, egyszer ezt, másszor azt használni nem szabad.

Nagyon fontos, hogy a kopogás és a licitmagyarázatok kizárólag az ellenvonalnak szólnak, a partnerünknek így nem adhatunk információt. Ha partnerünk elfelejtett kopogni, rosszkor kopogott, vagy téves magyarázatot adott egy licitünkre, akkor ezt *nem* használhatjuk fel a játékban.

A társasági bridzsben ritkák a bonyolult licitrendszerek, hiszen ott gyakran alkalomszerű partnerekkel informális légkörben játszunk. A versenybridzsben azonban rendszerint összeszokott partnerek játszanak akik nagy munkát fektettek a saját „nyerő” licitrendszerük kidolgozásába.

A világon legelterjedtebb licitrendszert *Standard American*-nek hívják. Könyvünk második részében ennek a rendszernek egy a versenybridzs igényei alapján továbbfejlesztett változatát ismertetjük, amit sokan *Egyre Kettő licitrendszernek* neveznek.

Az Egyesült Államokban, az *American Contract Bridge League (ACBL)* által kezdők számára rendezett versenyeken és a bridzsklubokban általában korlátozzák a versenyben használható licitrendszereket, konvenciókat. Kizárólag a Standard American licitrendszert, illetve annak bizonyos változatait engedélyezik. Így a játékosok többé-kevésbé ugyanazzal a rendszerrel játszanak, ami megkönnyíti a kezdő játékosok dolgát, és ritkábbá teszi a licitálás közbeni kérdéseket.

1.5. Licitdiagramok

Természetesen a licitálás menetének rögzítésére is gyakran szükségünk lehet. A licitmenetet táblázatos formában szoktuk megadni. Tekintsük az alábbi példát:

Észak	Kelet	Dél	Nyugat
passz	1♥	kontra	3♥
3♠	passz	4♠	passz
passz	passz		

Az ábra szerint Észak volt az osztó, passzal nyitotta a licitálást. Kelet ezután 1♥-rel nyitott, amit Dél megkontrázott. Nyugat a második licitmagasságot kihagyva 3♥-re emelte Kelet körjét, figyelmen kívül hagyva Dél kontráját. Észak ekkor úgy döntött, hogy a pikk színnel ő is beszáll a licitálásba. Kelet passza után Dél négyes magasságra emelte Észak színét, és ez lett a licitmenet utolsó bemondása. A licit eredményeképpen Észak–Dél lett a felvevővonal, 10 ütés megszerzésére vállalkoztak pikk aduszínnel. A felvevőjátékos Észak lesz, hiszen a vonalon ő mondta be először a pikk színt.

Gyakran előfordul, hogy a licitálás során csak az egyik vonal tesz passztól különböző licitet. Az ilyen *páros licitmenetek* esetén a licitdiagramban elég a licitáló párnak megfelelő két oszlopot feltüntetni.

A licitdiagramok melletti szabad helyet a licitrendszer ismertetésekor gyakran fogjuk magyarázó megjegyzések elhelyezésére felhasználni. A könyv második részében általában ezt a formát használjuk a licitpéldák megadásakor. A táblázat alatt sokszor a felvevővonal lapjait is közöljük:

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	3♥	passz	Ugró emelés.
	3NT ^A	passz	4♣	passz	Mathe, treff szingli.
	4NT	passz	5♦	passz	Ászkérdés, egy ász.
	6♥	passz	passz	passz	Zárólicit.
	Észak:	♠ K J x	♥ A K J x x x	♦ A x	♣ Q x
	Dél:	♠ A Q x x x	♥ Q x x	♦ Q x x x	♣ x

A mesterséges licitek utáni kopogást „A” betűvel jelezzük. Például a fenti licitmenet 3NT bemondásakor Dél kopogással figyelmeztette az ellenvonalat a Mathe-konvencióra.

1.6. Lejátszás

A licitálás után a felvevőtől balra ülő játékos színével felfelé kirak egy lapot maga elé, ez az *indító kijátszás*. Közvetlenül ezután a felvevőjátékos partnere leteríti lapjait az asztalra. A lapokat színenként rendezve négy oszlopba kell lerakni, ügyelve arra, hogy az asztal minden lapja valamennyi játékos számára jól látható legyen. Az oszlopokon belül a kártyalapok legyenek érték szerint rendezettek. Színjáték esetén az aduszín legyen a jobboldalon (a felvevőjátékos felől nézve baloldalon).

Udvarias dolognak számít, ha ellenjátékosként az indító kijátszást színével lefelé rakjuk le az asztalra, és csak a partnerünk beleegyezése után fordítjuk meg. Ennek két előnye van: egyrészt így alkalmat adunk a partnerünknek, hogy kérdést tegyen fel a felvevővonal licitmenetével kapcsolatban, másrészt ha esetleg tévedtünk a felvevő személyével kapcsolatban, akkor a lapunkat így még büntetés nélkül visszavehetjük. Az indító kijátszás után a licitmenetről kérdezni nem szabad. Természetesen az asztal csak azután kerül le, miután a hívó játékos megfordította a lapját.

A lejátszás az óramutató járásával megegyező irányban halad. Minden játékos egy-egy lapot tesz az ütésbe. A kijátszott lap színének meg kell egyeznie az ütés első kijátszásának színével. Ha egy játékosnak nincs ilyen színű lapja, akkor bármit tehet. Az ütest az a játékos viszi el, aki a kijátszás színében a legmagasabb lapot rakta az ütésbe. Színjáték esetén az aduszín lapjai minden más színt megütnek, tehát ha egy játékosnak az összes lapja elfogyott a kijátszás színéből, akkor adut rakva *ellophatja* az ütest. Természetesen a lopás után a soron következő játékosnak a kijátszás eredeti színét kell raknia, hacsak ő is ki nem fogyott belőle, amikor is ha tud, dönthet úgy, hogy egy magasabb aduval *felülloppja* az előző játékos lopását. (A bridzsben sohasincs ütékényszer, az előttünk ütésbe tett lapoknál magasabb és alacsonyabb lapot is szabad rakni.) Az ütest elvivő játékos joga a következő ütés első kijátszását kirakni.

A felvevőjátékos partnere (az *asztal*) a játék során aktív szerepet nem játszik. Ha a játék során az asztal kijátszása kerül sorra, a felvevő jelöli meg a kirakandó lapot. (A felvevő általában hangosan kimondja a kívánt lap nevét (például: „a kőr királyt kérem”). Ha csak egy szín nevét mondja („kőrt kérek”, vagy egyszerűen csak „kőr”), akkor a szín legkisebb lapját szeretné az ütésbe tenni. A felvevőjátékos utasításait az asztal köteles követni. Az asztalnak nem áll jogában a felvevő vagy az ellenjátékosok játékához tanácsokat adni vagy megjegyzéseket fűzni. (Természetesen neki is szabad az esetleges szabálytalanságokra felhívni a játékosok figyelmét.)

A társasági bridzsben az ütés végén a lerakott lapokat az ütest elvivő játékos összeszedi, és színével lefelé fordítva maga elé teszi az asztalra. Ez a módszer sajnos összekeveri az egyes játékosok lapjait, ezért a versenybridzsben nem alkalmazható. Ott minden játékos saját maga gyűjti a kijátszott lapjait, a vesztett és a nyert ütések egy jellegzetes rendszer szerint megkülönböztetve: ha egy ütest a játékos vonala vitt el, akkor az abba az ütésbe tett lapot a játékos hosszában rakja maga elé, egyébként fektetve. A kijátszott lapok így minden játékos előtt egy balról jobbra növekvő, színével lefelé fordított sorozatot alkotnak, ahol az egyes lapok hosszabbik oldala mindig az adott ütest elvitt vonal irányában áll. Ha ezt a lapelrendezést alkalmazzuk, akkor az esetleges vitás sorsú ütések utólag is egyértelműen el lehet dönteni. Mivel a lapok nem keverednek össze, más játékosok is le tudják játszani ugyanezt a leosztást, és mód nyílik a játék utólagos elemzésére is. (Ezért társasági bridzsezés közben is érdemes a versenybridzsben alkalmazott lapelrendezést követni.)

A kijátszáshoz a lapunkat minden játékos számára jól látható módon tegyük az asztalra. A játék közben a már előzőleg kijátszott, színükkel lefelé fordított lapokba utólag belenézni tilos, azonban bármelyik játékos kérheti, hogy újra láthassa a legutóbbi ütésbe rakott lapokat, ha ő még nem fordította le a lapját.

Amikor mind a 13 ütés sorsa eldőlt, a játékosok összevetik a licitálás során elvállalt és a felvevő által ténylegesen teljesített ütések számát. Ennek alapján a 2. fejezetben megadott módon kiszámolják és feljegyzik a játszma eredményét, majd összeszedik a lapokat és új osztásba kezdenek.

A lejátszás egyes elemei (melyik szín milyen lapjával indulunk, melyik színből dobunk, ha kifogytunk a kijátszás színéből, vagy milyen sorrendben játszunk ki egy adott szín lapjait) szintén információt közölhetnek, tehát ha ezek jelentésében megállapodunk, akkor ezt az ellenfeleinkkel is tudatnunk kell.

1.7. Lejátszásdiagramok

A lejátszás menetét *lejátszásdiagramokkal* adjuk meg, melyek táblázatos formában rögzítik az egyes ütésekbe rakott lapokat. A táblázat olvasásának megkönnyítése érdekében az ütés indító kijátszását lerakott játékos lapja elé ebben a könyvben egy nyílhegyet (►) rakunk. A diagram jobb szélén számoljuk a vonalak által elvitt ütések.

Ütés	Dél	Nyugat	Észak	Kelet	É-D	K-Ny
1.	►♥4!	♥K	♥8	♥2	–	1
2.	♣2	►♣A	♣5	♣x	–	2
3.	♠2	►♠Q	♠6	♠x	–	3
4.	♠4	►♠T	♥9	♣K	–	4
5.	♠5	♠3	♠6	►♠J	–	5
6.	♠8	♥5	♠7	►♠9	–	6
7.	♦6	♠J	♦2	►♠x	–	7
8.	♥7	♥6	♥J	►♠8	–	8
9.	♦7	♦A	♦4	►♦T	–	9
10.	♦8	►♦K	♦9	♦5	–	10
11.	♥T	►♥3	♦J	♥A	–	11
12.	♥Q	♠A	♠Q	►♠T	–	12
13.	♦Q	►♦3	♠K	♠9	1	12

Érdeemes a könyv olvasása közben valódi kártyákkal is végigjátszani a bemutatott leosztásokat. Így a lejátszás menete érthetőbbé válik, és a saját ötleteink működését is könnyebben le tudjuk ellenőrizni.

1.8. Példajátszma

Feladatok

- Rakja növekvő sorrendbe a következő bemondásokat: 6♥, 3NT, 4♣, 2♠, 1♥, 4NT, 2NT, 2♦, 4♥.
- Mi lett a felvétel eredménye a következő esetekben? (Azaz mi volt a vállalt és teljesített ütések számának különbsége?)
 - A felvevő 3NT-ra vállalkozott, a lejátszás során három ütést szerzett.
 - A felvevő 2♠-re vállalkozott és tíz ütést szerzett.
 - A felvevő 4♥-re vállalkozott és tíz ütést szerzett.
 - A felvevő 7♣-re vállalkozott és tizenkét ütést szerzett.
 - A felvétel 1♦ volt, az ütések száma hat.
 - A felvétel 1NT volt, az ütések száma hét.
- Megfelelnek-e az alábbi licitmenetek a licitálás szabályainak? Ha nem, akkor melyik játékos tévedett először és mikor?

a)	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	b)	Észak	Kelet	Dél	Nyugat
	passz	passz	passz	1♣		passz	1♥	passz	2♥
	kontra	passz	1♠	passz		passz	4♥	passz	4NT
	passz	passz				passz	4♦	passz	7♥
						passz	passz	passz	passz

c)	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	d)	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>
	passz	1♥	passz	1NT		passz	passz	2♥	passz
	passz	kontra	passz	2♥		2♦	passz	4♥	passz
	passz	4♥				4♦	passz	passz	passz
e)	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	f)	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>
	1♠	passz	2♠	kontra		passz	passz	2♥	passz
	passz	kontra	2NT	passz		2♠	kontra	2NT	passz
	passz	passz				passz	kontra	rekontra	passz
						3NT	kontra	passz	passz
						passz			
g)	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	h)	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>
	1♦	passz	2♦	2♥		1♣	passz	1♥	kontra
	passz	passz	3♦	passz		passz	rekontra	passz	1♠
	4♦	kontra	5♦	passz		2♥	passz	passz	passz
	rekontra	passz	passz	passz					

4. Tegyük fel, hogy egy játszmaiban az egyik játékos pikk aduszínnel vállalt el egy felvételt. A lejátszás egyik lépésében a játékosok az alábbi lapokat rakják ütésbe. Adjuk meg, hogy melyik lap viszi el az ütést! (Mindig az első lap az indító kijátszás.)

- | | |
|-------------------|-------------------|
| a) ♣J, ♣Q, ♣3, ♣8 | e) ♥3, ♠K, ♠2, ♥A |
| b) ♦K, ♣A, ♦8, ♥2 | f) ♣2, ♥T, ♥J, ♥Q |
| c) ♥K, ♥A, ♠2, ♥2 | g) ♠3, ♦A, ♦2, ♠6 |
| d) ♦A, ♠3, ♠4, ♦T | h) ♣Q, ♥A, ♦Q, ♣J |

2.

A versenybridzs pontszámítása

▶▶▶ AZ EGYES JÁTSZMÁK PONTÉRTÉKÉT a bridzsben egy meglehetősen bonyolult pontozási algoritmus határozza meg, melyet az alábbiakban ismertetünk. A versenybridzs pontszámítására koncentrálnak, a társasági bridzs sajátosságait a következő fejezetben ismertetjük.

2.1. Manshelyzet

A versenybridzsben az egymás után lejátszott játszmákban a játékosok változó téttel játszanak. Az egyik játszmában a jó játékkal több pontot lehet jutni, de rossz játékkal nagyobb is lehet bukni, mint a másikban. Amikor kisebb a kockázat, valamivel vadabbul licitálhatunk, hiszen esetleg több bukás is még elviselhető veszteséget okoz. Nagy tét esetén veszélyesebb a helyzet, ezért óvatosabbak vagyunk.

A bridzsargonban *bellnek* hívják a magasabb kockázattal járó játékot. A kisebb tétű játszmákban azt mondjuk, hogy *mansban* vagyunk. A manshelyzet az egyes lejátszásokban a játékmódtól függő rendszer szerint folyamatosan változik. A versenybridzsben az alábbi táblázat érvényes:

Tokszám	Osztó	Manshelyzet	Tokszám	Osztó	Manshelyzet
1.	Észak	Általános mans	9.	Észak	Kelet–Nyugat bellben
2.	Kelet	Észak–Dél bellben	10.	Kelet	Általános bell
3.	Dél	Kelet–Nyugat bellben	11.	Dél	Általános mans
4.	Nyugat	Általános bell	12.	Nyugat	Észak–Dél bellben
5.	Észak	Észak–Dél bellben	13.	Észak	Általános bell
6.	Kelet	Kelet–Nyugat bellben	14.	Kelet	Általános mans
7.	Dél	Általános bell	15.	Dél	Észak–Dél bellben
8.	Nyugat	Általános mans	16.	Nyugat	Kelet–Nyugat bellben

A 17. leosztástól a sorozat ismétlődni kezd. (A táblázatot követve minden manshelyzet minden osztó esetén pontosan egyszer fordul elő.) A társasági bridzsről szóló fejezetben részletesen ismertetni fogjuk a manshelyzet variálására szolgáló többi rendszert is.

2.2. Teljesített felvételek értékelése

A teljesített felvételek pontértéke az alábbi képlet alapján számolható ki:

$$\text{eredmény} = \text{ütésérték} + \text{gémjutalom} + \text{prémiumok} + \text{többlétütések jutalma.}$$

2.2.1. Az ütésérték

A bemondott ütések jutalmául a felvevővonal javára írandó a hat alapütésen felüli ütésenként minor színű játékban 20 pont, nemes színű játékban 30 pont, szanzadu játékban a hetedik ütésért

14 A versenybridzs pontszámítása

40 pont, a további ütéseikért pedig egyenként 30 pont. Kontrázott teljesítés esetén a megadott pontérték kétszeresét, rekontrázott teljesítés esetén a négyszeresét kell felírni.

	—	<i>Kontrázva</i>	<i>Rekontrázva</i>
<i>Minorszín</i>	20p/db	40p/db	80p/db
<i>Nemes szín</i>	30p/db	60p/db	120p/db
<i>Szanzadu</i>	40+30p/db	80+60p/db	160+120p/db

Tehát például egy kontrázva, két többletütéssel teljesített 3NT felvétel ($3NT^X+2$) ütésértéke $80 + 60 + 60 = 200$ pont. (A két szűrtrikk itt nem számolható be, az ütésérték csak a bemondott ütéseket tartalmazhatja.)

2.2.2. Gémjutalom

Ha az ütésérték eléri vagy meghaladja a 100 pontot, akkor *gémerejű felvételtől* beszélünk. A gémerejű felvételekért jelentős többletpont jár, ezért a gémpáron lévő felvételekre (3NT, $4\heartsuit$, $4\spadesuit$, $5\clubsuit$, $5\diamondsuit$) való törekvés a licitálás egyik legfontosabb szempontja.

Ha a felvétel nem gémerejű, akkor *töredékjátékról* beszélünk. Az ilyen felvételek teljesítésekor *töredékprémium* gyanánt a felvevővonal 50 pont jutalmat kap. Például töredékjátéknak minősülnek az $1\heartsuit$, 2NT, $3\spadesuit$, $4\diamondsuit$ felvételek.

Gémerejű felvétel teljesítéséért *gémjutalom* jár, aminek értéke a manshelyzettől is függ: mansban 300 pont, bellben 500 pont. Például egy többletütés nélkül teljesített 3NT felvétel ($3NT=$) pontértéke bellben $(40 + 2 \cdot 30) + 500 = 600$ pont. (A töredékprémiumot gémerejű játékban nem szabad felírni.)

	<i>Mans</i>	<i>Bell</i>
<i>Töredékprémium</i>	50p	50p
<i>Gémjutalom</i>	300p	500p

A gémjutalmat és a töredékprémiumot a társasági bridzs egyes játékmódjaiban nem számoljuk, ott más eszközök (vonalhúzás, robberjutalom) állnak rendelkezésre a magas felvételek jutalmazására. (Ezt a 3. fejezetben ismertetjük.)

2.2.3. Prémiumok

Egy kontrázott felvétel teljesítéséért 50 pont, egy rekontrázott felvétel teljesítéséért 100 pont jár, a manshelyzettől és az egyéb jutalmaktól függetlenül.

A hatos és hetes magasságú felvételeket *kis-*, illetve *nagyszlemnek* nevezzük. Ezek teljesítéséért különösen nagy értékű jutalmakat kap a felvevővonal: a kisszemért mansban 500 pont, bellben 750 pont, a nagyszlemért mansban 1000 pont, bellben 1500 pont prémium jár, a gémjutalom és az esetleges kontraprémiumon felül.

	<i>Mans</i>	<i>Bell</i>
<i>Kontrázott teljesítés</i>	50p	50p
<i>Rekontrázott teljesítés</i>	100p	100p
<i>Kisszem jutalma</i>	500p	750p
<i>Nagyszlem jutalma</i>	1000p	1500p

2.2.4. Többlétutések jutalma

A bemandott ütéseken felül elvitt úgynevezett *többlétutésekért*, vagy szép magyar szóval *szűrtrikkekért* természetesen jutalompontok illetik a felvevővonalat. Ha a felvétel nem volt megkontrázva, akkor a többlétutésekért értéke megegyezik az ütésértékükkel; például egy 3NT+3 felvételért bellben $(40 + 3 \cdot 30) + 500 + 3 \cdot 30 = 690$ pont jár. Kontrázott felvételekben többlétutésenként mansban 100 pont, bellben 200 pont, rekontrázott felvételekben mansban 200, bellben 400 pont jár.

Természetesen a többlétutésekért járó prémium nem teheti a felvételt gémerejűvé, tehát egy $2\heartsuit+2$ felvételért nem jár gémjutalom. A licitálás szépsége éppen abban rejlik, hogy a többi játékosnál lévő lap pontos ismerete nélkül is pontosan meg kell tudnunk határozni, hogy a vonalunk hány ütés megszerzésére lesz képes.

	<i>Mans</i> (ütésérték)	<i>Bell</i> (ütésérték)
<i>kontrázva</i>	100p/db	200p/db
<i>rekontrázva</i>	200p/db	400p/db

2.3. Elbukott felvételek pontozása

Ha a felvevővonal a vállalt ütéseinél kevesebbet teljesített, akkor az ellenvonal jutalmat kap, melynek értéke az alábbi táblázatból olvasható ki:

<i>Bukások</i>	<i>Mansban</i>			<i>Bukások</i>	<i>Bellben</i>		
	—	<i>Kontra</i>	<i>Rekontra</i>		—	<i>Kontra</i>	<i>Rekontra</i>
1	50	100	200	1	100	200	400
2	100	300	600	2	200	500	1000
3	150	500	1000	3	300	800	1600
4	200	800	1600	4	400	1100	2200
5	250	1100	2200	5	500	1400	2800
6	300	1400	2800	6	600	1700	3400
7	350	1700	3400	7	700	2000	4000
8	400	2000	4000	8	800	2300	4600
9	450	2300	4600	9	900	2600	5200
10	500	2600	5200	10	1000	2900	5800
11	550	2900	5800	11	1100	3200	6400
12	600	3200	6400	12	1200	3500	7000
13	650	3500	7000	13	1300	3800	7600

A manshelyzet a felvevővonalra vonatkozik. Eszerint tehát például egy négyet bukott 3NT^X felvétel mansban 800, bellben 1100 pontot hoz az ellenvonalnak. A táblázat megjegyzésének megkönnyítése érdekében vegyük észre, hogy kontra nélkül mansban 50, bellben 100 pont jár bukásoként. Bellben az első bukás értéke kontrázva 200 pont, minden további bukásért 300 pont a büntetés. A rekontrázott bukásokért a kontrázott büntetés kétszerese jár, mansban és bellben egyaránt. Sajnos a mansban kontrázott bukások számolása nem ilyen egyszerű: ott az első bukás 100 pontot, majd a következő két bukás 200 pontot, azután minden további bukás 300 pontot ér.

A mansbeli kontrázott bukások számolását a nyolcvanas évek végén bonyolították el így, a régi pontrendszer egy kellemetlen következményének kiküszöbölése érdekében. A régi pontrendszerben az első kontrázott bukás után minden további bukás egyszerűen 200 pontot hozott az ellenvonalnak. Most tegyük fel, hogy a manshelyzet a Kelet–Nyugat vonal számára kedvezőbb (K–Ny: mans, É–D: bell), és az Észak–Dél vonal bemand egy teljesíthető $7\heartsuit$ felvételt. Ha ekkor Kelet egy hosszú pikk színnel rávágja a $7\spadesuit$ -et, akkor ha csak két ütést is sikerül szerezniük,

16 A versenybridzs pontszámítása

akkor is jobban járnak, mint ha hagyták volna Észak-Délt szlemet játszani, ugyanis a $7\heartsuit$ felvétel bellben $7 \cdot 30 + 500 + 1500 = 2210$ pontot ér, míg egy $7\spadesuit^x - 11$ büntetése mansban a régi pontrendszer szerint mindössze $100 + 10 \cdot 200 = 2100$ pont! Namármost az ilyen hetes magasságú mentések nem kimondottan illeszkednek a bridzs szelleméhez, ezért 1987-ben úgy döntöttek, hogy szigorítanak a mans bukások büntetésén. Ennek a szigorításnak az eredménye lett ez a furcsa „szabálytalanság” a ponttáblázatban. (Hogy egy kicsit ellensúlyozzák ezt a csúfítást, ekkor emelték meg a rekontrázott teljesítés jutalmát is 50 pontról 100 pontra, hogy a „rekontrázott érték meg egyezik a kontrázott érték kétszeresével” szabály minden esetben érvényes legyen.) A kilencvenes évek eleje óta a társasági bridzsben is az új pontrendszer szerint számolnak.

Feladatok

- Mennyi az alábbi felvételek pontértéke?

a) $3NT=$, bell	b) $4\heartsuit=$, bell	c) $5\clubsuit=$, bell	d) $3NT=$, mans
e) $4\spadesuit=$, mans	f) $5\diamonds=$, mans	g) $1\clubsuit=$, bell	h) $2\diamonds=$, mans
i) $3\heartsuit=$, bell	j) $2NT=$, mans	k) $4\clubsuit=$, bell	l) $1\spadesuit=$, mans
m) $4\heartsuit+1$, bell	n) $4\diamonds+3$, mans	o) $3NT+2$, bell	p) $1\spadesuit+6$, mans
q) $2\heartsuit+2$, mans	r) $5\heartsuit+1$, mans	s) $6\heartsuit=$, bell	t) $7\clubsuit=$, mans
u) $7NT=$, bell	v) $7NT=$, mans	w) $6\clubsuit+1$, bell	x) $6\spadesuit+1$, bell
- Mennyi az alábbi felvételek pontértéke?

a) $3NT^x=$, bell	b) $4\heartsuit^{xx}=$, mans	c) $4\diamonds^x+1$, mans	d) $1\spadesuit^{xx}=$, bell
e) $1\diamonds^{xx}+6$, bell	f) $5\clubsuit^x=$, mans	g) $6NT^{xx}+1$, bell	h) $7\heartsuit^x=$, mans
- Az alábbi felvételeket nem sikerült teljesíteni. Hány pont jár a bukításért az ellenvonalnak?

a) $3NT-1$, mans	b) $4\spadesuit^x-2$, bell	c) $7\clubsuit^{xx}-3$, bell	d) $6\heartsuit-5$, mans
e) $4\heartsuit^x-1$, mans	f) $5\clubsuit^{xx}-1$, bell	g) $1\spadesuit-7$, bell	h) $7\spadesuit^x-10$, mans
- Tegyük fel, hogy az eddigi licitmenetből kiderült, hogy az ellenvonal nemes színű gémet tud csinálni. Mi következünk licitálásra, és azon töprengünk, hogy az ellenvonal terített gémjének végignézése helyett nem lenne-e jobb, ha mi vállalnánk egy megalapozatlan felvételt. Ha a kontrázott bukásaink várható értéke kevesebb, mint amit az ellenvonal a gémeért kaphatna, akkor a bukott felvételünk is jobb eredményre vezethet. Tehát legfeljebb hány bukást engedhetünk meg magunknak, ha a manshelyzet

a) kedvező (mi mans, ők bell),	b) kedvezőtlen (mi bell, ők mans),
c) általános mans,	d) általános bell?
- Tegyük fel, hogy az előző feladatban az ellenvonal nem csak gémet, hanem kisszlemet is tud teljesíteni. Most mennyit bukhatunk, ha a manshelyzet

a) kedvező,	b) kedvezőtlen,	c) általános mans,	d) általános bell?
-------------	-----------------	--------------------	--------------------

3.

A társasági bridzsről

▶▶▶ A SZŰK BARÁTI KÖRBEEN, privát körülmények között játszott bridzset nevezzük *társasági bridzsnak*. A társasági bridzsben kicsit kötetlenebbül zajlik a játék, és az ember hajlamos egy kicsit kevésbé koncentrálni játék közben, hiszen itt nem kell folyamatosan egy nagyszámú tapasztalt bridzsjátékosból álló mezőny ellen küzdeni. Ráadásul itt a szerencsének is igen nagy szerepe van; a legzseniálisabb bridzsjátékos sem sokat tehet, ha egy balszerencsés estén minden gémerős lap az ellenvonal kezébe kerül. Természetesen a játékosok közti tudásbeli különbség hosszú távon a társasági bridzsben is megmutatkozik, de az egyes eredmények szórása igen nagy. Ebben a fejezetben kétféle módszert ismertetünk a társasági játéokra. Az első a bridzs hagyományos játékmódja, amit *robber bridzsnak* hívnak, és egy ötletes játékegységre, a *robber* fogalmára alapszik. Sajnos a *robber bridzsnak* van néhány kellemetlen tulajdonsága, aminek kiküszöbölésére találták ki a *Csikágó* nevű játékmódot, amivel a Nyájas Olvasó a második szakaszban ismerkedhet meg.

3.1. Robber bridzs

A *robber bridzs* szabályai nagyrészt megegyeznek a versenybridzsével, a legtöbb eltérés pusztán procedurális jellegű. A legnagyobb különbség a két játékforma között az eredményszámításban rejlik: míg a versenybridzsben minden leosztás független játékegységet alkot, a társasági bridzsben a játék alapegysége a több leosztásból álló úgynevezett *robber*. Egy *robber* addig tart, amíg az egyik vonal két gémet nem teljesített. Amikor ez megtörténik, az addig elért pontokat összeadják. A több pontszámmal rendelkező vonal a két pontszám közti különbséget kapja, az elért eredményeket törlik, és a játékot újakezdi.

Régebben (elsősorban Angliában és az Egyesült Államokban) a *robber bridzset* is lehetett klubokban játszani. Egy *robber* teljesítése után a vesztes pár a különbség értékét kifizette a nyertesnek. A *robber bridzs* klubváltozata az utóbbi időben szinte teljesen megszűnt, a még meglévő pár klubot a már évtizedek óta ezt játszó „veteránok” tartják fenn, utánpótlás nem érkezik. Ha már egyszer úgyszólván több asztal játszik egyszerre, érdemesebb versenybridzset játszani, hiszen így a játék jóval izgalmasabbá, érdekesebbé, nehezebbé válik, és a játékosok is gyorsabban fejlődnek.

A manshelyzet a *robber bridzsben* az aktuális *robberben* eddig elért eredmény függvénye: ha egy pár a *robberben* még nem ért el gémet, akkor mansban van, ha egy gémet már teljesítettek, akkor bellben.

A *robber* állását egy függőleges vonallal középen két, „Mi” és „Ők” fejlécű oszlopra bontott papírra írják fel. Az oszlopokat a lap alsó harmadában egy vízszintes vonal osztja ketté. A sikeres felvételekért kapott ütésértékeket a *vonaltalatt* írjuk fel, ezeket számolhatjuk bele a gémbe. A különféle jutalmak (szlemjutalom, szűrtrikkek jutalma, buktatás jutalma, stb.) a *vonaltalatt* kerülnek elszámolásra.

A *robberben* a *gém* fogalma is kissé megváltozik. Egy pár akkor teljesített gémet, ha a vonal alatt (akár több töredékjáték teljesítésével) összegyűjtött 100 pontot. Ekkor egy újabb vonalat

kell húzni az eddigi pontok alá. Az ellenvonal által a vonal alatt eddig gyűjtött pontok elvesznek. Fontos különbség a versenybridzshez képest, hogy gémei teljesítéséért a 300/500 pontos jutalom valamint a töredékjáték teljesítésének 50 pontos jutalma *nem* írható fel.

Ha egy pár a második gémet is teljesítette, akkor megnyerte a robbert. Ennek jutalma 700 pont, ha az ellenfelek még egy gémet sem teljesítettek, és 500 pont, ha már ők is bellben voltak. (A társasági bridzsből ez a *robberjutalom* helyettesíti a gém- és töredékjutalmakat.)

A társasági játékban gyakran ún. *honőrijutalmat* is adnak az egy kézben lévő figurakombinációk után. Az aduszín öt legmagasabb lapját (A, K, Q, J, 10) nevezzük *honőrnek*. Ha az egyik játékos mind az öt honőrt a kezében tartja, akkor a szerencséje jutalmául 150 pont prémiumot kap. Ha az öt honőrből csak négyel rendelkezik, akkor 100 pont a jutalom. Szanzadu játékban nincsenek honőrök, itt az egy kézben tartott négy ászért jár 150 pont jutalom. A honőrök eloszlásának nincs köze a játékosok ügyességéhez, ezért a versenybridzsből és néha a társasági bridzsből is eltekintenek a honőrijutalom felírásától.

Lássunk most egy részletes példát arra, hogy hogyan nézhet ki egy befejeződött robber íráslapja. Az ábrában a zárójelek között álló betűk csak a táblázat utáni magyarázatokra vonatkoznak, a tényleges pontozólapra nem lennének felírva.

<i>Mi</i>	<i>Ők</i>
500 (f)	
50 (f)	
100 (f)	
200 (e)	500 (i)
300 (b)	30 (g)
60 (a)	30 (c)
60 (a)	100 (c)
360 (f)	90 (d)
60 (h)	40 (g)
	90 (i)

A fenti robber menete a következő volt:

- (a) Az első leosztásban a mi vonalunk egy $2\heartsuit$ felvételt két szűrtrikkel teljesített. A bementett ütésekért 60 pont jár a vonal alatt, a többletütésekért ugyanannyi a vonal felett.
- (b) Az ellenfél $4\spadesuit$ felvételét kontrázva buktattuk kétszer. A mansbeli kétszeres bukás büntetése 300 pont a vonal felett.
- (c) Az ellenvonal sikeresen teljesített egy $3NT$ felvételt. Ezért 100 pont jár a vonal alatt, és mivel gémet teljesítettek, új vonalat kell húzni.
- (d) A ellenfél $3\spadesuit$ felvételt csinált, 90 pont jár érte a vonal alatt.
- (e) Kétszer megbuktattuk az ellenfél $2\diamondsuit$ felvételét. Mivel most már bellben vannak, 100 pont jár minden bukásért.
- (f) $6\heartsuit$ -t licitáltunk, amit az ellenfél megkontrázott, de még így is megszereztük mind a 13 ütést. Ez a vonal alatt 360 pontot ($6 \cdot 30 \cdot 2$) ér, tehát gémet teljesítettünk. A vonal felett 100 pont jutalom jár a kontrázott szűrtrikkért, 50 pont a kontrázott teljesítésért, és 500 pont a kisszlemért.
- (g) Az ellenvonal $1NT$ -t vett fel és egy szűrtrikkel teljesítette. 40 pont a vonal alá, 30 pont a vonal fölé. Az előző 90 pontos részeredményük sajnos elveszett, tehát nem csináltak gémet.
- (h) Szűrtrikkeket nélkül teljesítettünk egy $3\clubsuit$ felvételt.

- (i) Az ellenfél $3\heartsuit=t$ -t csinált. Az előző töredékükkel így a vonal alatt másodszor is összejött a 100 pont, tehát megnyerték a robbert. A jutalmuk 500 pont, hiszen közben mi is csináltunk egy gémet.

Az összegzés után kiderül, hogy nekünk összesen 1690 pontunk van az ellenfél 880 pontjával szemben, tehát 810 ponttal nyertünk, annak ellenére, hogy a robber az ellenvonalé lett. Ezt a szituációt *mínuszrobbernek* hívják.

3.2. Csikágó

Egy robber tetszőlegesen sok leosztásból állhat; gondoljunk csak bele, ha az egyik vonal folyton megbuktatja a másikat, akkor sohasem fognak a vonal alá pontot írni, a játék ítéletnapig folytatódhat. A játék időtartamának tervezhetősége azonban nagyon fontos, hiszen a klubok csak meghatározott ideig bérlik a helyiséget, és baráti körben játszott bridzs esetén is előbb-utóbb haza kell mennie valakinek. A „vonaltalatti”, és „vonaltalatti” pontok furmányos rendszerét és a töredékpontok gyűjtését sokan mesterkéltnak találják, és jobban szeretik a versenybridzs tisztább pontrendszerét.

A *Csikágó* nevű játékmódszerrel mindig meg tudjuk becsülni a játékból még hátralévő időt, ha akarjuk alkalmazhatjuk a versenybridzs pontrendszerét, sőt egy érdekes ötlet felhasználásával lehetőségünk van a szerencse szerepének csökkentésére is.

3.2.1. Alapváltozat

A Csikágó alapváltozatában a leosztások négyes csoportjai képezik a játék alapegységét. A manshelyzet a csoportok egyes leosztásaiban az alábbi táblázatban meghatározott módon változik.

<i>Leosztás</i>	<i>Osztó</i>	<i>Manshelyzet</i>
1.	Észak	Általános mans
2.	Kelet	Észak–Dél bellben
3.	Dél	Kelet–Nyugat bellben
4.	Nyugat	Általános bell

A táblázatot könnyebb megjegyezni, ha észrevesszük, hogy a középső két leosztásban mindig az osztó vonala van mansban, az ellenvonal pedig bellben.

A Csikágó eredeti változatában ez épp fordítva volt. A modernebb változat általában izgalmasabb licitmenethez vezet, tehát érdemesebb ezt használni.

Az alapváltozatban megmarad a robber gémfogalma, tehát a töredékjátékok pontjait addig gyűjtjük, amíg össze nem jön a 100 pont. A teljesített gém jutalma mansban 300 pont, bellben 500 pont. Ha a negyedik leosztás végén valamelyik vonalnak befejezetlen géme marad, akkor 100 pont prémiumot kap.

3.2.2. Csikágó versenybridzspontozással

Ebben a változatban az egyes leosztásokat a versenybridzs ponttáblázatát követve egymástól függetlenül pontozzuk.

A manshelyzetet illetően többféle választási lehetőségünk van:

- Megtarthatjuk az alapváltozat négyes csoportbeosztását, és a manshelyzet variálásának ott leírt négyes ciklusát.

- ▶ Dönthetünk úgy, hogy a versenybridzsben megszokott bonyolultabb (de igazságosabb) tizenhatos rendszer szerint váltogatjuk a manshelyzetet (lásd a 13. oldal táblázatát).
- ▶ Végül ha biztosan nem akarjuk eltéveszteni a manshelyzetet, az egyszerűség kedvéért azt is mondhatjuk, hogy minden leosztásban mindkét pár folyamatosan bellben van. Ekkor az egyes leosztások teljesen függetlenek egymástól, a játék tehát bármikor megszakítható. Ezzel a módszerrel azonban elveszítjük a manshelyzettől függő licitálás izgalmát.

3.2.3. Orosz pontozású Csikágó

A vonalon lévő figurapontok számának felhasználásával (durva) becslést adhatunk a vonal által elvihető ütések számára, így az elérhető pontszámra. Az orosz pontozású Csikágóban az egyes leosztások végén mindkét vonal összeadja a figurapontjait a szabványos értékkulcs szerint. A pontok többségével rendelkező vonal az alábbi táblázatból kikeresi a rá vonatkozó *célpontszámot*:

<i>FP</i>	<i>Célpontszám</i>		<i>FP</i>	<i>Célpontszám</i>	
	<i>Mansban</i>	<i>Bellben</i>		<i>Mansban</i>	<i>Bellben</i>
20	0	0	30	490	690
21	50	50	31	600	900
22	70	70	32	700	1050
23	110	110	33	900	1350
24	200	290	34	1000	1500
25	300	440	35	1100	1650
26	350	520	36	1200	1800
27	400	600	37	1300	1950
28	430	630	38	1300	1950
29	460	660	39	1300	1950
			40	1300	1950

A ténylegesen elért eredmény és a célpontszám különbségét a 24. oldalon megadott táblázat segítségével nemzetközi meccspontokká számítjuk át. Az egymás utáni leosztások meccspontértékeit összegezve kapjuk meg a játék eredményét.

A manshelyzet az előző szakaszban leírt módszerek szerint variálható.

Például tegyük fel, hogy a négyes ciklusú manstáblázatot követjük, és a második leosztásban Kelet–Nyugatként játszva $3\heartsuit+1$ -et teljesítünk. A lapokat összehasonlítva kiderül, hogy a vonalunkon 24 FP volt. A második játékban bellben voltunk, tehát a célpontszámunk 290. Sajnos a felvételünk csak 170 pontot ér ($3 \cdot 30 + 50 + 30 = 170$), tehát 120 ponttal elmaradtunk a céltől. A meccsponttáblázat szerint tehát ebben a leosztásban az eredményünk mínusz 3 IMP.

Feladatok

1. Dummy exercise.

4.

Versenyszerű bridzs

▶▶▶ A BRIDZSKLUBOKBAN, BRIDZSVersenyeKEN JÁTSZOTT úgynevezett *versenybridzs* sikere abban rejlik, hogy az egyes leosztásokat több asztal is lejátsza, így a szerencse szerepe teljesen kiküszöbölhető.

Tegyük fel, hogy Észak–Dél vonalon játszunk egy felvételt egy bridzsklubban. Ekkor ahelyett, hogy a felvétel abszolút pontértéke döntene, eredményünket összehasonlítják a többi asztal Észak–Dél vonalának eredményével. Ha több pontot értünk el a játékosok többségénél, akkor a leosztást megnyertük, ha viszont elmaradtunk a mezőny átlagától, akkor veszteséget kell elkönyvelnünk. Tehát az eredményes játékhoz nem csupán az ellenvonalunkat, hanem a többi asztalnál Észak–Dél vonalon küzdő játékosokat is le kell tudnunk győzni. Ez a társasági bridzsnél jóval agresszívabb játékhoz vezet.

4.1. Versenytokok

A versenybridzs szinte elengedhetetlen kellékei a számozott *versenytokok*, melyek egy-egy lejátszásra kész, leosztott pakli kártyát tartalmaznak. A versenytokot kinyitva négy zsebet találunk, *Észak*, *Dél*, *Kelet*, *Nyugat* feliratozással, benne a játékosok lapjaival. A tokon az osztó személyét és a manshelyzetet is feltüntetik, ez az egyes tokokban a 13. oldalon található táblázatnak felel meg.

A játék kezdetén a kártyákat semleges személyek vagy (az ellenjátékosok jelenlétében) maguk a játékosok megkeverik, a szokott módon négy részre osztják és a tokokba helyezik. Nagyobb versenyeken előfordul, hogy a leosztásokat számítógépek határozzák meg, ekkor a lapokat semleges személyek válogatják szét, vagy külön erre a célra készített gépekkel osztanak. Ha a játékosok keverik a lapokat, akkor általában a tok első lejátszása után az eredménylap megfelelő rovataiba fel kell jegyezni a játékosok lapjait, hogy később egy véletlen összekeverés után is helyreállítható legyen az eredeti leosztás.

Egy leosztás lejátszásakor a játékosok a tok megfelelő zsebéből kiveszik a kártyákat, majd lapokat lefelé fordítva ellenőrzik, hogy mindenkinél 13 lap van. Ezután a licitálás a szokott módon történik. Az osztónak tehát a versenybridzsből egyetlen feladata van, az első licit megtétele.

A lejátszás közben a játékosok lapjait összekeverni nem szabad, tehát mindenki maga gyűjti a kijátszott lapjait. A kialakult szokás szerint a vonalunk által elvitt ütésekbe rakott lapjainkat állítva, a vesztett ütésekbe tett lapokat fektetve, színnel lefelé fordítva rakjuk magunk elé az asztalra, félig átfedve az előző ütés lapját. Ily módon mindig világosan láthatjuk, hogy hány ütest vittünk el eddig, és az esetleges vitás ütések később is könnyen ellenőrizhetőek maradnak. Miután a játszma végén megegyeztünk a felvétel értékében, a lapokat visszatesszük a tok megfelelő zsebébe.

Az elért eredményt felírjuk az eredményjelző lapra, amit a játék végén a rendezők összehasonlítanak a mezőny többi játékosának eredményével. Az íráslap szerkezete és az összehasonlítás

módja a verseny típusától függ; ebben a fejezetben a két leggyakoribb pontozási módszert, a négyfős csapatok közti *csapatversenyt* és a *párosversenyt* ismertetjük.

4.2. Párosversenyek

A bridzsklubokban általában páros játékot játszanak, de sok versenyt és bajnokságot is ezzel a módszerrel rendeznek. A nevéből is láthatóan a párosversenyben rögzített partnerek, párok játszanak egymás ellen. A páros játékhoz legalább három asztalra van szükség, de több játékosal (mondjuk 10–15 asztallal) még jobban működik. A verseny előtt minden asztal kap egy sorszámot. Minden tokhoz tartozik egy eredményjelző lap, amelyre a legelső játszma elején felírjuk az asztal sorszámát és a játékosok neveit. A párokat általában annak az asztalnak a sorszámával azonosítjuk, amelynél az első játszmát játszották.

A párosverseny egy körében a párok két-három leosztást játszanak le egy asztalnál, aztán a rendező „Csere!” kurjantására az egyik vagy mindkét pár egy előre megadott másik asztalhoz, új ellenfelekhez ül át. A játékosok mozgását úgy tervezik meg, hogy egyik pár se játsza kétszer ugyanazt a leosztást, és senki ne játszon két kört ugyanazokkal az ellenfelekkel.

A leggyakoribb párosverseny-típusban (*Mitchell-verseny*) a párok egyik fele mindig a Kelet–Nyugat, a másik fele mindig az Észak–Dél vonalon játszik. A Kelet–Nyugat párok a körök végén az eggyel magasabb sorszámú asztalhoz, a tokok és velük az eredményjelző lapok pedig az eggyel alacsonyabb sorszámú asztalhoz vándorolnak. Az Észak–Dél párok helyben maradnak, az egész versenyt ugyanannál az asztalnál játszáig. Ez a módszer rendkívül egyszerű, de az Észak–Dél és Kelet–Nyugat párok eredménye nem hasonlítható igazságosan össze egymással.

Sajnos a Mitchell-verseny ebben a formában csak páratlan számú asztal esetén működik megfelelően. Páros asztalszámmal a Kelet–Nyugat párokhoz a játék közepén visszajutnának az első asztal lapjai. Ennek elkerülése érdekében a rendezők ilyenkor egy dupla cserét is beiktatnak. A „Dupla csere!” felhívás hatására a Kelet–Nyugat párok egy asztalt kihagynak, azaz a kettővel magasabb számú asztalhoz ülnek át játszani. A tokok ilyenkor is a szimpla cserénél megszokott módon vándorolnak tovább. Természetesen páros számú asztal esetén a párok a játék utolsó körében újra a kiinduló asztalnál, a legelső Észak–Dél párossal játszanak, de ez kisebb probléma, mint a lapok újrajátszása.

A tokokhoz tartozó eredményjelző lapok összehajtva kerülnek a tokokba. Az eredményjelző lapot a tok kinyitása után a tok alá tesszük az asztalra. A lapot a játszma vége előtt kinyitni, megnézni tilos. A játszma eredményét *Észak* jogosult felírni, és az ő felelőssége a versenytokok sorszámának ellenőrzése és a tokok következő asztalhoz való továbbadása is. A felvételek eredményének felírásakor fel kell tüntetni a résztvevő párok sorszámát is.

A verseny végén az eredményjelző lapok az adott leosztást lejátszó összes pár eredményét tartalmazták. A lapokat a rendezők összegyűjtik, és összehasonlítják az elért eredményeket. A párok 2 meccspont jutalmat kapnak minden olyan pár után, akik náluk rosszabb eredményt értek el ugyanazzal a lappal. Az ugyanolyan eredményt elért párok után 1–1 meccspont jutalom jár. Tehát a párosversenyben mindegy, hogy egy leosztásban 10 ponttal vagy 1000 ponttal előzzük meg a mezőny többi játékosát: a jobb eredménynek pusztán a ténye számít, nem a mértéke.

Egy befejezett verseny egyik tokjának kiértékelte eredményjelző lapja például a következőképpen nézhet ki: (A lap fejlécét és a leosztást rögzítő részt nem adtuk meg.)

Az *Érték* oszlopba a játékos (esetünkben Észak) szemszögéből vett veszteség illetve nyereség írandó. A meccspontok oszlopát csak a másik szobában játszó csapattagok eredményeivel való összehasonlítás után tudjuk kitölteni. Lássuk most a csapat másik felének eredményeit:

Toksám	Osztó	Bell	Felvétel	Felvevő	Eredmény	Érték		Meccspont	
						+	-	+	-
1	É	—	4♠	Dél	+1		450		
2	K	É-D	4♥	Észak	=		620		
3	D	K-Ny	6NT	Nyugat	=	1440			
4	Ny	Ált.	4♥	Észak	-1	100			

A csapat tagjai a másik asztalnál Kelet-Nyugat vonalon játszottak, ezért ennek az íráslapnak az *Érték* rovata erre a vonalra vonatkozik. Például az első leosztásban az egyik asztalnál Észak-Délként játszó pár ugyan 420 pontos gémet játszottak körben, de a másik asztalnál a csapat többi tagja Kelet-Nyugatként egy pluszütéshez, így 450 ponthoz juttatta az ellenfelet, így ebben a leosztásban a csapat kénytelen lesz 30 pontos veszteséget elkönyvelni ($420 - 450 = -30$). A második leosztásban az első asztalnál az ellenfél sikeres mentést csinált: ugyan 500 pontot buktak a kontrázott 5♦ felvételen, de ez még mindig kevesebb, mint az Észak-Dél vonalon teljesíthető 620 pontos 4♥ felvétel, amit a másik asztalnál engedünk játszani. A két felvétel között -120 pont különbség van, tehát ismét az ellenfél jár jobban.

Az eredmények kiértékelése úgy történik, hogy a két asztalnál (különböző vonalon) elért felvételek értékeinek különbségét az alábbi, az 1960-as évek óta érvényes táblázat segítségével *nemzetközi meccspontokra* (IMP) számítják át, majd a meccspontokat összeadják.

Pontkülönbség	Meccspont	Pontkülönbség	Meccspont
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	2000-2240	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		

Tehát példánkban az első leosztásban elért -30 pont különbség -1 IMP-t, a második leosztás 120 pontos vesztesége -3 IMP-t ér. Szerencsére a harmadik tok lapjainál fordult a kocka: az ellenfél csapata Kelet-Nyugatként valamilyen okból kihagyott egy könnyen teljesíthető kisszlemet, így a szemjutalomból eredő 750 pontos különbség 13 IMP-t hoz a konyhánkra. A negyedik leosztásban már a mi csapatunk bizonyult óvatosabbnak: míg mi megálltunk 2♥-nél, és egy szűrtrikkel töredékjátékot teljesítettünk, az ellenfél meggondolatlan gémje egyet buktatott. Ez 240 pont nyereséget, azaz 6 meccspontot jelent. Az első négy leosztás után tehát a mérkőzés állása 15 IMP a javunkra.

Mint azt láttuk, a párosversenyek értékelésében nem számított a pontkülönbség, hiszen ott akár több tucat asztalnál is lejátszhatták ugyanazt a leosztást, így értelme volt aszerint rangsorolni a párokat, hogy a mezőny mekkora részénél teljesítettek jobban. A nemzetközi meccspontok rendszere viszont a pontkülönbséget veszi a csapatok összehasonlításának alapjául. Ebből következik, hogy két játékforma sikeres műveléséhez némileg eltérő stratégiára van szükség.

A mérkőzés eredménye a csapatok összesített meccspontjainak különbsége. Gyakran a különbség arányában a csapatokat *győzelmi pontokkal* jutalmazták, és a kiosztott győzelmi pontokat tekintik a meccs eredményének. A meccspontok győzelmi pontokra való átszámítására nincs általános érvényű módszer, egy 16 leosztásos mérkőzésen például az alábbi táblázat érvényes:

<i>MP különbség</i>	<i>Győzelmi pont</i>	<i>MP különbség</i>	<i>Győzelmi pont</i>
0–2	15:15	32–36	23:7
3–7	16:14	37–41	24:6
8–11	17:13	42–46	25:5
12–15	18:12	47–52	25:4
16–19	19:11	53–58	25:3
20–23	20:10	59–64	25:2
24–27	21:9	65–71	25:1
28–31	22:8	72–	25:0

Tehát ha mondjuk a meccset 22 meccsponttal megnyertük, akkor csapatunk 20 győzelmi pontot, az ellenfelünk pedig 10 győzelmi pontot kap.

A *csapatversenyeken* kettőnél több csapat közül kell kiválasztanunk a legjobbat. Az ilyen versenyek lebonyolítására sokféle módszer létezik, de mindegyik közös vonása, hogy a verseny rendezésének alapegysége a fent leírt, két csapat tudásának összemérésére szolgáló mérkőzés. A csapatok tagjai két asztalnál, különböző szerepkörben lejátszák ugyanazt a leosztásokat, és a két szerepkörben elért eredmények különbsége alapján számítják ki a meccs végeredményét.

A *körmérkőzéses versenyeken* minden csapat minden csapattal játszik egy mérkőzést. Miután az összes meccset lejátszották, összeadják az eredményeket. A legtöbb ponttal rendelkező csapat nyer. Sok résztvevő esetén sajnos a teljes körmérkőzéses verseny rendkívül nagy időigénye miatt nem alkalmazható, hiszen például egy 64 csapatos bajnokságon minden csapatnak 63 meccset kell végigjátszania.

A *kiütéses versenyek* fordulókra vannak felosztva. Az egyes fordulókban párokba állítják a csapatokat, és a párok tagjai lejátszanak egy mérkőzést. A vesztes csapatok kiesnek a versenyből, a győztesek játszhatnak még egy fordulót. A verseny addig tart, mígnem már csak egyetlen csapat marad versenyben. A kiütéses versenyek kettőhatvány számú csapat esetén működnek a legjobban, de más csapatszámokra is viszonylag könnyen adaptálhatóak. Sajnos ez a versenytípus sem alkalmas sok résztvevős bajnokságok rendezésére, hiszen az egyes mérkőzések nem tehetőek tetszőlegesen rövidek. Például ha egy 128 csapatos bajnokságot egyetlen nap alatt szeretnénk lebonyolítani, 7 fordulót kell becsúfolnunk egyetlen napba. Ezt csak úgy lehetne megtenni, hogy az egyes mérkőzéseken igen kevés, kb. 8 leosztást engednénk játszani. Márpedig bizonyára senki sem szeretne mindössze 8 játszma közben nyújtott teljesítménye alapján kiesni a versenyből.

A körmérkőzéses és kieséses versenyek hátrányainak kiküszöbölése céljából születtek meg az eredetileg sakkbajnokságok lebonyolítására kitalált *svájci rendszerű versenyek*. Ezek első fordulójában a csapatok véletlenszerűen kiválasztott ellenfelekkel mérkőznek meg. A forduló végén a csapatokat rangsorba állítják az elért eredményük alapján. A következő fordulóban a legjobb eredményt elért csapat a második legjobbal fog megküzdeni, a harmadik a negyedikkel, az ötödik a hatodikkal és így tovább. A második forduló végén a csapatokat ismét rangsorolják, és a harmadik fordulóban ismét az előző beosztás szerint, de már az új rangsort követve játszanak. Fontos kivétel, hogy a verseny során a csapatok nem játszhatnak kétszer ugyanazzal az ellenféllel. Például ha a második forduló végén első és második helyen álló csapatok korábban már játszottak egymással, akkor a harmadik fordulóban az első csapat a harmadik csapattal, a második csapat pedig a negyedik csapattal fog játszani. A verseny tetszőlegesen sok fordulóból állhat, de a tapasztalatok szerint a csapatok sorrendje gyorsan konvergál az erőssorrendhez: általában négy vagy öt forduló elég szokott lenni a végső rangsor kihirdetéséhez. A legelső forduló

összeállításában azonban a szerencse is szerepet kap, ami befolyásolhatja a játékosok győzelmi esélyeit.

Az egyes mérkőzések eredményének kiszámítására is több módszer létezik. A legegyszerűbb a felvételek során elért eredmények szimpla összeadása, majd a két csapat eredményeinek összehasonlítása. Nyilván a több pontot elért csapat nyeri a mérkőzést. A módszer óriási hátránya, hogy a kis ponterejű töredékjátékokat, többletütéseket unalmassá, érdektelenné teszi, hiszen a mérkőzést úgylis a bivalyerős lapok, a szlemjutalmak fogják eldönteni.

Ennek a módszernek pont az ellentéte a párosversenyekre korábban bemutatott 2–1–0 pontos meccspontértékelés, amit csapatversenyeken is alkalmazhatunk. Ebben a rendszerben az egyes felvételekben a jobban teljesítő csapat 2 pontot, a rosszabb 0 pontot kap; azonos teljesítmény esetén 1–1 pont a jutalom. Miután az összes játszmát lejátszották, összeadják a meccspontokat, és ismét a több meccspontot szerzett csapat nyeri a mérkőzést. Ha ezt a módszert alkalmazzuk, minden leosztás egyformán izgalmassá válik. Nem mindenki tartja azonban elfogadhatónak, hogy ilyenkor egy mezei többletütés ugyanannyit érhet, mint egy általunk belicitált, de az ellenfél által kihagyott nagyszlem.

A nemzetközi meccspontok rendszere a logaritmikus jellegű átszámítási táblázattal valahol félúton van a fenti két rendszer között, és igyekszik mindkét megközelítés hátrányait kiküszöbölni. A győzelmi pontok tovább pontosítják az eredményeket.

Elsősorban Franciaországban népszerű az úgynevezett *Patton-pontozás*, mely a párosversenyek meccspontjait igyekszik egy lehelettel függőbbé tenni a különbség mértékétől. A Pattonban a felvételek eredményeinek különbségét elosztják az eredmények összegével. A kapott arány alapján a meccspontok összegén felül további négy pontot osztanak szét a csapatok között a következő rendszer szerint: a játékosok 2–2 extra meccspontot kapnak, ha az arány 10% alatti, 3–1 pontot ha az arány 10 és 50% között van, és 4–0 pontot ha az arány 50%-nál nagyobb. Lássunk egy példát:

Tokszám	1. csapat ($\bar{E}-D$)	2. csapat ($K-Ny$)	2. csapat ($\bar{E}-D$)	1. csapat ($K-Ny$)	MP 1. csapat	MP 2. csapat
1	+630		+600		2	0
2		+100		+110	1	1
3	+1430		+680		2	0
4	+100		+200		0	2

A fenti eredménylap szerint az első csapat a mérkőzés négy leosztásában 2270 pontot, a második csapat pedig 1590 pontot gyűjtött össze. A két eredmény összege 3860 pont, a különbség 680 pont az első csapat javára. $680/3860 = 17.62\%$, tehát az első csapat 3 jutalompontot adhat összegyűjtött 5 meccspontjához, míg a második csak 1 ponttal egészítheti ki a megszerzett 3 pontját. A mérkőzés végeredménye tehát 8–4 az első csapat javára.

Feladatok

1. Dummy exercise.

5.

A bridzs története

▶▶▶ A BRIDZS ELŐDEIT a kora tizenhatodik századig tudjuk visszavezetni, amikor Angliában elterjedtek a *whist* kezdetleges változatai, olyan elnevezésekkel mint *triumph*, *trump*, *ruff slam*, *ruff and honours*, *whisk and slabbers*, *whisk*. A modern *whist* a tizenhetedik század közepére vált elterjedté.

A whistet a bridzshez hasonlóan két játékospár játsza. A párok tagjai egymással szemben ülve közösen küzdenek a másik pár ellen. A keverés és osztás a megszokott eljárással, egyesével történik, azonban az utolsó (az osztónak jutó) lapot színével felfelé fordítva az első ütés végéig az asztalon kell hagyni. Ennek a lapnak a színe határozza meg a felvétel aduszínét. Licitálás nincs, mindig az osztó lesz a felvevő. A lejátszás során a felvevő partnere nem terül le az asztalra, egyébként a bridzsből megismert szabályok érvényesek. Amikor mind a tizenhárom ütés sorsa eldőlt, a több ütést szerző pár egy-egy pontot kap minden haton felüli ütéséért. A játékot az a pár nyeri, aki először gyűjt össze öt pontot; ehhez általában több leosztásra is szükség van. Fortuna istenasszony kegyeltjei nagyon könnyen megnyerhetik a játékot, hiszen ha mind a négy honőr ugyanarra a vonalra kerül, a pár a játszma végén négy pont jutalmat kap. Három honőrért két pont jár.

Az első whistről szóló könyv 1742-ben jelent meg „*Short Treatise*” címmel, *Edmond Hoyle* tollából. A könyv sikere után a whistezés, mint divatos időtöltés igen népszerűvé vált Angliában. 1834-ben *Lord Henry Bentinck* feltalálta az ellenjátékban a kezünkben tartott adott színű lapok számának jelzésére szolgáló ún. *magas-alacsony (high-low) jelzést*, ami után *Clay Deschappelles*, *Cavendish* és sok más whistező komoly kutatómunkát indított a játék rangjának növelése érdekében.

Az első igazi whistversenyt, ahol az azonos lapokkal elért eredmények összehasonlítása döntötte el a játékosok rangsorát, 1857-ben játszották *Cavendish* irányításával. *Cavendish* ezzel sikeresen demonstrálta, hogy a szerencse szerepe teljesen kiküszöbölhető a játékból, de úttörő kísérlete majd' negyedszázadig visszhang nélkül maradt.

Végül 1880-ban Chicago-ban rendeztek egy privát whistversenyt, amit 1882-ben New Orleans-ban egy whistklub megnyitása követett. Az első klubok közötti versenyre 1883-ban Philadelphia-ban került sor. Az óvilág első igazi versenye ismereteink szerint csak 1888-ban került megrendezésre Glasgow-ban.

A versenywhist megteremtette a lehetőséget a bajnokságok rendezésére: 1891-ben megalakult az *American Whist League*. 1892-ben *J. T. Mitchell* megírta az első könyvet a bajnokságok rendezéséről, amiben lefektette a párosversenyek rendezésének alapjait és a meccspontok módszerét. Munkájának eredményeit a mai napig használják.

Bár az AWL negyven éven át virágzott, későbbi hanyatlásának fő oka már az 1890-es években létezett: a ma *bridge whist*-nek nevezett kezdetleges bridzs játékról van szó, ami 1894-ben a londoni *Portland Club*-ban vált népszerűvé, ahonnan kiindulva Franciaországban és az Egyesült Államokban is elterjedt.

A bridge whist három dologban különbözött a whist-től. Először is, a lejátszás során az egyik játékos leterítette lapját az asztalra. (Ennek ötlete egy három játékos számára kitalált korábbi whist-változatból ered.) Másodszor, a felvevő (osztó) párnak jogában állt aduszínt megneveznie, vagy szanzadu játékot választania. Ha az osztó nem akart adut választani, akkor ezt a jogát passzolással átruházhatta partnerére. Harmadszor, bevezették a felvétel kontrázásának és rekonztrázásának lehetőségét, amelyet tetszőlegesen hosszán lehetett folytatni. A játék lejátszásának szabályai így gyakorlatilag megegyeztek a mai bridzs szabályokkal, de a felvevővonal továbbra is mindig csak az osztó vonala lehetett, és nem voltak licitmagasságok. A pontozás a whisthez hasonlóan a hat ütésen felüli ütések száma alapján történt, de már a mai ütészértéknek megfelelően (de a pikk szín a játék korai formájában minorszínnek számított), gém- és szlemjutalmakkal. A bukások büntetése megegyezett az ütészértékkel.

A *bridzs* (bridge) elnevezés eredete homályos. Gyakran vezetik vissza egy a British Museum-ban őrzött 1896-os iratra, melynek címe *Birich, az orosz whist*. Ezen halvány bizonyíték alapján sok történész a bridzset orosz, sőt esetleg török eredetűnek véli, de ezt rengeteg más bizonyíték cáfolja. Más történészek szerint a játékot 1854-ben konstantinápolyi brit katonák találták ki, és a galatai hídról nevezték el. Az igazság talán soha nem fog kiderülni.

A fent leírt kezdetleges bridzsjáték igen rövid életűnek bizonyult. Az 1904-ben megjelent *auction bridge*-ben bevezették a licitmagasságokat. Immár nem csak az osztó vonalának állt jogában az aduszín megválasztása és a lejátszás: az új játék neve is a felvétel jogáért való versengésre, licitálásra utal. A szűrtrikkek pontozása azonban megegyezett a bemondott ütéseivel, tehát akár egy 1♠ felvétel után is lehetett gém- és szlemjutalmat kapni. A bemondások sorrendje a pontértékek szerint került megállapításra, tehát például a 3NT licit a 4♣ bemondás után következett.

1918 tájékán Franciaországban egy *plafond* nevű kártyajáték lett igen népszerű; ebben a felvevőnek be kellett mondania a várható ütési számát, azaz „plafonját”. Csak a bemondott és teljesített ütésekért járt gémjutalom. Ez a változat igen gyorsan a legnépszerűbb francia kártyajátékká vált, de máshol a bevezetésére irányuló kísérletek nem voltak sikeresek.

A modern *kontrakt bridzs* játékot a közismert amerikai milliomos, *Harold S. Vanderbilt* dolgozta ki egy óceánjáró fedélzetén, 1925-ben. Vanderbilt célja a „plafond” ötletének bridzsbe való átültetése volt. Az írástáblázat átdolgozásával megszüntette a többletütések után járó gém- és szlemprémiumokat, és ezzel létrehozta a mai bridzs játékot. A kontrakt bridzs pár éven belül kiszorította a korábbi bridzsváltozatokat és a játékot a világ legnépszerűbb kártyajátékává tette. Kialakultak a bonyolult licitrendszerek, amelyek annyira jellemzőek a mai játéokra. A játék alapszabályai néhány apró módosítástól eltekintve ma is változatlanok.

Cavendish tizenkilencedik századi ötlete a versenybridzset rangos szellemi sporttá emelte. A bridzs a sakkot vagy a go-t megközelítő szintű szellemi erőfeszítést igényel, de a táblajátékoktól eltérően nem magányos elmék küzdelme, hanem igazi párosjáték: a játékot az nyeri, aki jobban együtt tud működni partnerével, aki tud információt tud átadni a licitálás során, és hatékonyabban vágja el az ellenvonal kommunikációs lehetőségeit.

A *Nemzetközi Olimpiai Bizottság* 1995-ben Budapesten a bridzset felvette a hivatalos olimpiai játékok sorába. Az első, kísérleti jellegű olimpiai bridzsbajnokság a 2002-es téli olimpián kerül megrendezésre.

A bridzsben játék aktuális állását a játékosok nem ismerhetik pontosan, hiszen a partnerük és az ellenvonal lapjairól nem rendelkeznek pontos információkkal. Ez az információhiány is közrejátszhat abban, hogy a mai napig sem sikerült igazán erős bridzsprogramot készíteni. A bridzsprogramok fejlesztése tehát ígéretes kutatási terület lehet ambíciózus programozók számára.

II. rész

Az Egyre Kettő licitrendszer

6.

Lapértékelés

▶▶▶ A LAPUNK EREJÉT nem csak a kezünkben lévő 13 lap határozza meg: a partnerünk és az ellenvonal licítjei alapján folyamatosan újra kell értékelnünk a kezünket, a kapott információk alapján emelve vagy csökkentve licitálási hajlandóságunkat.

6.1. Figurapontok

Miután az osztás után felvettük a lapunkat, első dolgunk legyen a lapok szín szerinti rendezésével párhuzamosan megszámolni a figurapontjainkat. A 20. század közepétől általánosan elterjedt pontszámítási kulcs szerint a kézben lévő bubikért darabonként 1, dámákért 2, királyokért 3, ászonként 4 *figurapont* (*FP*) jár. A teljes pakliban tehát összesen 40 FP van, minden színből 10–10. Ennek megfelelően egy átlagos kézre 10 FP jut.

A figurapontok rendszere könnyen számolható, és gyakorlatilag a világ összes bridzsjátékosa ezt használja, de korántsem nevezhető pontosnak. Túlértékeli a bubit és a dámát, alulértékeli az ászt és a királyt, nem értékeli a kombinációkban (AQxx) vagy sorozatokban (AKxx, KQxx) lévő figurák relatíve magasabb erejét, és nem értékeli a felvevő vonalán lévő esetleg felmagasítható *magas középlapokat* (10, 9, 8).

Mindezek ellenére a figurapontok a legtöbb licitrendszer, így a mi rendszerünknek is az alapját képezik. Kezdő bridzsezőként jobb híján kénytelenek vagyunk mindent szigorú pontszámhatárokhoz kötni, de lassanként ösztönösen rá fogunk érezni, hogy egyes lapokat a figurapontszámhoz képest egy kicsit gyengébben vagy erősebben kell licitálni. Például az erősebb ellenjátékos mögött ülve a lapunk viszonylag felértékelhető.

6.2. Eloszláspontok, lopásérték

Egy másik ilyen erőbefolyásoló tényező színjáték esetén a lap elosztása. A színjátékban a szinglide még inkább a sikén színek jelentősen megdobják a lapunk erejét, hiszen a lejátszáskor ezekben a színekben a lopások révén biztos fogásaink lesznek. Nehéz a jó elosztású lap többterejét pontokban kifejezni, de egy lehetséges recept a következő: minden színhiányért 3 *eloszláspont* (*eP*) jár a figurapontokon felül. Szingliért 2, dublóért 1 pont jár. Mondani sem kell, hogy ezek a pontok szanzadu játékban vagy a partner aduszínében még véletlenül sem számíthatóak be. Hasonlóan, ha a tükörlapunk van (tehát amikor a színeink hossza kb. megegyezik a partnerünkével), nem számolhatunk eloszláspontokat, hiszen ilyenkor lopásra nincs lehetőség. Ha a rövid színekben figurák is vannak, érdemes a két pontérték minimumával számolni.

Az eloszláspontokhoz hasonló elv alapján lehet a partnernek ígértnél hosszabb aduszín esetén az extra adukért 1–1 pontot beszámolni (*lopásérték*).

6.3. Fogások, gyorsütések, vesztőütések

A licitrendszerben gyakran kötjük egy-egy (tipikusan szanzadu) licit bemondását fogások meglétéhez. A *fogások* az ellenvonal kijátszásait az első- vagy legfeljebb második körben biztosan megütő lapok:

K...	Második menetfogás
A...	Első menetfogás
AK...	Első- és második menetfogás
szingli	Második menetfogás (színjátékban)
színhiány	Első menetfogás (színjátékban).

A fogásokhoz némileg hasonló lapértékelési eszköz a *gyorsütések* számolása:

$$Ax, KQ = 1 \text{ gy.ü.}, \quad Kx = 0.5 \text{ gy.ü.}, \quad AQ = 1.5 \text{ gy.ü.}, \quad AK = 2 \text{ gy.ü.}$$

A gyorsütések fordítottjának fogható fel a várhatóan kiadó ütések becslésére szolgáló *vesztőütések* számolása:

$$\begin{array}{lll} AKD = 0 \text{ v.ü.} & ADx = 1.5 \text{ v.ü.} & DBx = 2 \text{ v.ü.} \\ AKB = 0.5 \text{ v.ü.} & KDx = 1.5 \text{ v.ü.} & Kxx = 2.5 \text{ v.ü.} \\ AKx = 1 \text{ v.ü.} & Axx = 2 \text{ v.ü.} & DTx = 2.5 \text{ v.ü.} \\ KDB = 1 \text{ v.ü.} & ABx = 2 \text{ v.ü.} & Bxx = 3 \text{ v.ü.} \end{array}$$

7.

Licitálási alapelvek



- ▶ *Formai vagy matematikai elv.* A licitrendszerben rögzített ponthatárokat elfogadjuk, és mindig betartjuk. Ha így viselkedünk, a partnerünk a tőlünk kapott információk alapján mindig magabiztosan licitálhat. A licitrendszert úgy tervezték, hogy minden lappal tudjunk helyesen licitálni; sohasem kerülhetünk kutyaszorítóba.
- ▶ *A bizalom elve.* Mindig bízunk a partnerünkben, akármilyen képtelenséget licitál. Ha a licitrendszertől eltérő licitet ad, vagy ellentmondás van két licitje között, akkor annak oka van, *meg kell fejteni*. A partner korábbi licitévesztéseire alapozni *tilos*. (Ha most is tévesztett, és mi megérzésünk alapján kijavítjuk, akkor csalás miatt akár ki is zárhatnak a versenyből. Ha pedig végre megtanulta a licitrendszert és most kivételesen helyesen licitált, akkor a megérzésünk alapján licitálva mi követnénk el súlyos hibát.)

A licitrendszer jellemzői a következők:

- ▶ Minorszínű gémekeket nem érdemes erőltetni. Ha egy minorgém teljesíthető, akkor általában a 3NT is az, és több pontot is ér, tehát ha csak lehetséges, érdemes szant játszani. Ennek megfelelően a licitrendszerünk erősen a majorszínű és szanzadu gémekekre van kihegyezve, és a major- és minorszínű indulások utáni licitmenet erősen különbözik.
- ▶ Erős kézzel szinte sohasem licitálunk ugorva, az ugró licitek a gyengéséget jelzik. Amikor a vonalunk erős, nem kell sietni a licittel, hiszen az ellenvonal nem fog versengeni a felvételtért: az ugrással a saját vonalunkat zárnánk ki. Ha azonban gyengék vagyunk, érdemes ugrabugrálással elvenni a licitteret az erős ellenvonal elől.
- ▶ Másfelől ha már biztosan el tudjuk dönteni a végső felvételt, minden további cicázás nélkül ugorjunk oda. A felesleges fogásjelzések és egyéb nyalánkságok csak az ellenvonal számára közölnek információkat.

8.

Major indulás utáni licitmenet

▶▶▶ AZ EGYIK LEGFONTOSABB FELADATUNK a licitálás közben az esetleges nemesszínalálkozás minél előbbi felderítése. A végső felvétel eldöntésekor a nemesszíneket előnyben részesítjük a szan felvételekhez, vagy pláne a minorszínű játékokhoz képest.

8.1. Egyes magasságú major indulások (1♥, 1♠)

A megkülönböztetett figyelem már az indulásoknál jelentkezik. Az 1♥, 1♠ indulások legalább *ötös* hosszúságú színt és legalább 12 FP-t (indulóerőt) ígérnek.

Ha van két gyorsütésünk, akkor akár 11 ponttal is szabad 1♥/♠-t mondani. Sőt: két hosszú színnel, nagy játékeréjű kézzel akár 9–10 ponttal is elindulhatunk. A hosszúságra vonatkozó feltétel alól azonban nincs kibúvó: ötösnél rövidebb nemesszínrel *sohasem* indulunk. (A négyes hosszúságú nemesszín a licit során később még bőven lesz lehetőségünk belicitálni.)

Az indulás semmit nem mond a figurapontok eloszlásáról: akár akkor is nyugodtan mondhatunk 1♠-t, ha egy árva figuránk sincs pikkben. (Egy gém gyakran akkor is teljesíthető, ha minden adu figura az ellenvonalon van.)

Ha mindkét majorszínünk ötös hosszúságú, akkor általában 1♠-kel indulunk, hacsak nincs elég (17+) figurapontunk ahhoz, hogy 1♥–2♠-kel a következő körben riverzet adjunk.

A későbbi licitmenet során az indulás színének ismétlése többlethosszúságot jelez: az első ismétlés legalább hatos színt, a második legalább hetes színt ígér.

Ez az indulás elsőbbséget élvez a minor- vagy szanbemondásokhoz képest. Ebből következik, hogy ezek az indulások tagadják az ötös nemesszín meglétét. Például egy 1♣ nyitás esetén az indulónál legfeljebb négyes nemesszínnek lehetnek.

8.2. * Major indulás a harmadik helyen

Ha a licitálás két passzal kezdődik, a harmadik helyen érdemes lehet valamivel az indulóerő alatti kézzel is elindulni. Ilyen helyzetben ugyanis valószínű, hogy a figurapontok kb. egyenlően oszlanak el a négy játékos között. Ha ilyenkor mi is passzolunk, akkor könnyen előfordulhat, hogy a negyedik helyen ülő játékos fog elindulni, és egy teljesített töredékjátékkal az ellenvonal előnyt szerez a versenyben.

A gyenge indulás kizáró jellege természetesen nemigen érvényesül minorszínű indulás esetén, ezért a harmadik helyen indulóerő alatti kézzel csak majorszínben indulunk. Ehhez legalább ötös szín, kb. 9 FP szükséges, a manshelyzettől függően.

Természetesen a partner számára valahogy jelezniünk kell, hogy harmadik helyen mondott nemes indulásunk gyenge volt-e vagy sem. Erre a célra szolgál a *(Fordított) Drury-konvenció*: a harmadik hely nemes indulására adott 2♣ válasz mesterséges, az indulás jellegét kérdezi. Az indulás gyengeségét az induló a szín megismétlésével jelzi, bármilyen más viszonyválasz indulóerőt jelez.

Egyébként a licit a megszokott módon zajlik. A Drury-ra adott színismétlés természetesen nem jelez hatos szint.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	passz	passz	1♠	passz	Major indulás a harmadik helyen.
	2♣ ^A	passz	2♠		Észak Drury-t ad, Dél jelzi a gyengeségét.

Most összefoglaljuk, hogy milyen válaszlehetőségek közül választhatunk, ha partnerünk 1♥-rel vagy 1♠-kel nyitotta meg a licitet.

8.3. Válaszok színtalálkozás esetén

8.3.1. Egyszerű emelés

Az induló színének kettes magasságra történő közvetlen emelésével 6–10 FP-t, és legalább hármas színcsatlakozást ígérünk. (5 + 3 = 8, tehát a partnernek hármas támogatás is elegendő egy jó aduszínhez.) A színcsatlakozásban most sem kell figuráknak lennie. Eloszláspontok is beszámolhatóak, ha elegendő adunk van ahhoz, hogy a felvevőnek lehetősége legyen a lopásra. Az egyszerű emelés az indulót egy menetre sem kényszeríti.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1♥	passz	2♥		Egyszerű emelés, 6–10 FP, hármas kör.

Az egyszerű emelés jelentése az ellenvonal közbeszólása esetén sem változik, bár ilyenkor némileg gyengébb kézzel is emelhetünk, hiszen a felvételért folyó versenyben a partnernek fontos tudnia a hármas támogatásunkról.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1♠	kontra	2♠		Egyszerű emelés, akár 4–5 FP-tal is.

Egyes játékosok a közbeszólás utáni emelést ún. *szabad válasznak* tekintik. A szabad válaszhoz legalább 10 pont szükséges. Láthatóan mi az ezzel éppen ellentétes végetet képviseljük.

8.3.2. Ugró emelés

Partnerünk színét hármas magasságra emelve (pl. 1♥–passz–3♥) 9–11 FP-t és négyes színcsatlakozást (vagy hármas színcsatlakozást egy szinglivel) ígérünk. Ez sem kényszerítő licit, egy 12 pontos, egyenletes induló nyugodtan lepasszolhatja. Ha csak hármas támogatásunk van, és nincs szinglink, adjunk kényszerítő szant az ugró emelés előtt:

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1♥	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan.
	2♦	passz	3♥		Ugró emelés, hármas kör, 9–11 pont.

(Az induló ezt általában lepasszolja vagy gémpre emeli.)

Ha a válaszoló ugró emelése szinglit jelez, akkor egy erős induló szlemmel is megpróbálkozhat. Ehhez azonban tudnia kell, hogy melyik színből van a válaszolónak szinglije (illetve hogy van-e neki egyáltalán). Az ugró emelésre adott 3NT^A viszonzás az ún. *Mathe-konvenció* szerint a

szingli színének belicitálását kéri. Ha a válaszolónak nincs szinglije, négyes magasságra kell emelnie az indulás színét. Példa:

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	3♥	passz	Ugró emelés.
	3NT ^A	passz	4♣	passz	Mathe, treff szingli.
	4NT	passz	5♦	passz	Ászkérdés, egy ász.
	6♥	passz	passz	passz	Zárólicit.
	Észak:	♠ K J x	♥ A K J x x x	♦ A x	♣ Q x
	Dél:	♠ A Q x x x	♥ Q x x	♦ Q x x x	♣ x

Közbeszólás esetén a hármas magasságra ugró emelés jelentése megváltozik: a licit kizáró jelle-gűvé válik, 4–7 FP-tal és 3–5 aduval. Az ugró emelés eredeti jelentését ilyenkor a 2NT licittel írhatjuk le.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	1♠	3♥ ^A	3♠	Az ugrás gyenge Délt jelez, Nyugat küzd a felvételért.
	5♥	...			Kelet nehéz választás elé került Észak kizáró 5♥-je miatt.
	Észak:	♠ x x	♥ K Q x x x	♦ A x	♣ A x x x
	Dél:	♠ J	♥ J x x x x	♦ K x x	♣ x x x x x

8.3.3. Késleltetett emelés

Késleltetett emelésnek nevezzük, ha a válaszoló az induló színét csak a második körben emeli, az első körben egy másik színt licitál. A színtámogatás bejelzése a licitálás során elsőbbséget élvez, tehát így csak akkor licitálunk, ha olyan erős kezünk van, ami elbírja ezt a „lustaságot”. A késleltetett emelésre tehát általában gémforsz (egyre kettő) vagy szlemaspiráció esetén kerül sor.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	2♣	passz	Egyre kettő – gémforsz.
	2♦	passz	2♥	passz	Késleltetett emelés.
	4♥	passz	passz	passz	Észak belicitálja a gémet.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	1♠	passz	Délnek négyes pikkje van, Északnak is lehet.
	2♥	passz	3♥	passz	Északnak hatos a körje, így egy dubló is elég a támogatáshoz.
	4♥	passz	passz	passz	Észak: kettes kör, 10+ pont.
	Észak:	♠ x x	♥ A K Q x x x	♦ Q x	♣ K J x
	Dél:	♠ K Q J x	♥ J x	♦ x x x	♣ A x x x

8.3.4. * Mesterséges emelések

Ha a válaszoló erős adutámogatással (négyes szín, vagy magasfigurás hármas) és legalább indulóe-rővel (13 FP) rendelkezik, két lehetősége van lapjának leírására. Természetesen mindkét lehetőség gémforsz, sőt szlemaspiráció.

- ▶ Az első konvenciót *Erős 3NT*-nak hívják. Itt a majorindulás utáni mesterséges 3NT erős

támogatást és egyenletes eloszlást ígér:

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	3NT ^A	passz	Erős 3NT, 13+ FP, jó hármas vagy négyes támogatás.
	4♦	passz	4NT	passz	Kulcsbemondás (káró ász), ászkérdés.
	5♥	passz	6♥		Két ász. Be lehet mondani a szlemet.
	Észak:	♠ x x	♥ A Q J x x	♦ A Q x	♣ K J x
	Dél:	♠ K J x	♥ K x x	♦ x x x	♣ A Q x x

- ▶ Erős adutámogatással és egy szinglivel a *Splinter licit* (töredékklicit?) áll rendelkezésünkre: ez a szingli (vagy sikén) szín négyes magasságon történő mesterséges bemondását jelenti.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	4♣ ^A	passz	Splinter, négyes kör, szingli treff.
	4♥	passz	passz	passz	Északot nem segíti a szingli, megáll a gémnél.
	Észak:	♠ x x x	♥ K Q x x x	♦ A x	♣ K Q x
	Dél:	♠ A J x x	♥ A J x x	♦ K x x x	♣ x

8.3.5. Kizáró emelések

Kizáró emelést akkor licitálunk, ha szlemre nincs esély, és szükség van a kizárás támadóerejére. Általában a kizáró kéz nagyon gyenge, és fennál a veszélye, hogy az ellenvonal túllicitálja a felvételünket. Kizáró emelések a versenybridzsben viszonylag gyakran előfordulnak, gyakran meglepő eredménnyel. Néha a botrányos kizárások is teljesíthetőek (természetesen az ellenvonal kontrájával), esetleg megbukhat az ellenfél túlzottan magas felüllicite. Különösen érdemes kizárni kedvező manshelyzetben (mi mans, ők bell), hiszen ilyenkor több bukás is kedvezőbb eredményre vezethet, mint ha az ellenvonal játszáná le a felvételt. Néha erős kézzel is érdemes látszólag kizárni, hátha megkontrázza az ellenvonal.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	kontra	4♥	passz	Kizáró emelés. Csak dél tudja, hogy mit jelent.
	passz	...			K-Ny nehéz döntés előtt áll.
	Észak:	♠ x x	♥ A Q x x x	♦ A x	♣ Q J x
	Dél:	♠ x x	♥ K J x x x	♦ x x	♣ T x x x vagy akár ♠ x x ♥ K J x x ♦ K Q J x x ♣ K x!

Kizáró licitet néhány adutámogatással, jó eloszlással és 0 FP-tal is adhatunk, de akár indulóerővel is ugrálhatunk. A kizárás után az ellenvonal kénytelen vaktában licitálni, gyakran katasztrófikus eredménnyel.

8.4. Ha nincs színtalálkozás

8.4.1. Kényszerítő 1NT

Az egyes magasságon elhangzó nemes színű indulásra adott 1NT válasz mesterséges, az indulót egy menetre kényszeríti. Az 1NT licit erőigénye 5–11 FP. (11 pont felett egyre kettővel jelezhetjük az erőnköt, lásd később.) A kényszerítő szant gyakorlatilag bármilyen kézzel bemondhatjuk –

hacsak nem tudunk emelni vagy a második szinten új szint bmondani. Az 1♥ indulásra adott 1NT válasz azonban tagadja a négyes pikket.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan, az indulónak még egy licitet kell mondania.
	2♥	passz	3♥	passz	Második, négyes szín – géminvit.
	4♥	passz	passz	passz	Észak többleterős, bmondja a gémet.
	Észak:	♠ K Q x x x	♥ J x x x	♦ A x	♣ A K
	Dél:	♠ J x	♥ K Q J x	♦ Q x x	♣ Q x x x

Az kényszerítő 1NT igen keveset árul el az indulónak a partner lapjának jellemzőiről, ezért ilyen licit után a válaszoló veszi át a kezdeményezést. Az induló a viszonzásában pontosan leírja lapját. Ha egyes nemes indulásunk után a partnerünk kényszerítő szant adott, a következő lista alapján dönthetünk, hogy mit válaszoljunk:

1. Ha a másik majorunk négyes, akkor mondjuk be azt, kettes magasságon. (Pl. 1♠–1NT^A–2♥.)
2. Ha az indulás színe hatos, akkor ismételjük azt. (18+ FP-tal hármas magasságra ugorva, egyébként simán kettes magasságon.) (Pl. 1♠–1NT^A–2♠.) Ha az első két szabály közül mindkettő alkalmazható, akkor belátásunk szerint választhatunk, de általában ilyenkor a hatos majort licitáljuk be elsőként.
3. Egyenletes elosztással, 15–17 FP-tal 2NT-t, 18+ FP-tal 3NT-t licitálunk. (Pl. 1♠–1NT^A–2NT.)
4. Ha a fentiek egyike sem teljesül, licitáljuk a leghosszabb minorszínünket. (Pl. 1♠–1NT^A–2♦, 1♠–1NT^A–3♣.) Ez akár hármas szín is lehet. Erős kézzel ugró új szint is mondhatunk.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan.
	2♠	passz	passz	passz	Hatos pikk Északnál, jó színtalálkozás.
	Észak:	♠ K Q x x x x	♥ Q x x	♦ A x	♣ J x
	Dél:	♠ J x	♥ K J x x	♦ x x x	♣ Q x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan.
	2♦ ^A	passz	passz	passz	Szerencsés színtalálkozás második szinten.
	Észak:	♠ K J x x x	♥ Q x x	♦ A x x	♣ A x
	Dél:	♠ x	♥ K J x x	♦ K x x x	♣ Q x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan.
	2♥	passz	2♠	...	Módszer a közvetlen emelésre két aduval, erős lappal.
	Észak:	♠ K Q x x x	♥ x x x x	♦ A x	♣ A J
	Dél:	♠ J x	♥ K J x	♦ Q x x x	♣ Q x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan.
	2♣ ^A	passz	3♣	passz	Treff találkozás, géminvit.
	3NT	passz	passz	passz	Észak elfogadta az invitet.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	1NT ^A	passz	Kényszerítő szan.
	2♥	passz	4♥	passz	Erős találkozás körben, Dél 11 pontos.

8.4.2. Egyre egy – új szín licitje egyes magasságon

Major indulás esetén ez csak az 1♥–1♠ licitmenet lehet. Ez a válaszoló részéről legalább 6 FP-ot (felső határ nincs) és négyes pikket ígér, tagadja a hármas színtalálkozást és az indulót egy menetre kényszeríti. Az induló viszonzásai hasonlóak a kényszerítő szanéhoz. Az 1NT viszonzás gyenge indulót és egyenletes eloszlást mutat (és tagadja a négyes pikket).

8.4.3. A 2NT válasz

A nemes indulásra leadott ugró 2NT válasz az induló színéből pontosan két lapot, egyenletes elosztást és 12–15 FP-ot jelez. Ha van ötös színünk, vagy nem dubló támogatásunk van, akkor inkább licitáljuk egyre kettőt.

Az induló általában kénytelen 3NT-t mondani erre a válaszra. (Maximumhoz közeli kézzel viszont szemmel is meg lehet próbálkozni.) A 2NT válasz legnagyobb hátulütője az aduszín hiánya, ez megnehezíti a szlem bemondását.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	2NT	passz	2NT válasz nemes indulásra.
	3NT	passz	passz	passz	Dél elfogadta a szan játékot.
	Észak:	♠ A K x x x	♥ x x x	♦ A K x	♣ x x
	Dél:	♠ x x	♥ A K J x	♦ J x x	♣ Q J x x

(A válaszoló itt jobb lett volna, ha 2♥-t mond (egyre kettő), hiszen pl. ha esetleg Észak kezében ♠ A K x x x ♥ x x x x ♦ A K ♣ K x lett volna, akkor az 1♥–2NT–3NT licitmenet után kimaradt volna a kőr kisszem. Ezért szokták a 2NT-t „szlemgyilkos” licitnek becézni.)

Ne felejtjük el, hogy az ellenvonal közbeszólása utáni 2NT válasz az ugró emelésnek felel meg, nem a fentieket jelenti! (Lásd a 8.3.2. fejezet.)

8.4.4. Egyre kettő

Az egyes magasságú 1♦, 1♥, 1♠ színindulás után egy új szín belicitálása kettes magasságon (ugrás nélkül) legalább 12 FP-ot és négyes színt jelez, gémiig kényszerít.

Mint azt már a 8.3.3. fejezetben említettük, színtámogatás esetén is mondhatunk *egyre kettőt*, ekkor ugyanis van idő az emelés elhalasztására; ilyenkor fontosabb az erőnket bejelezni.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	2♥	passz	Nemes indulás, egyre kettő válasz.
	2♦	passz	4♠	passz	A 2♦ fogást jelez 3NT esetére.
	Észak:	♠ A K x x x	♥ x x x	♦ A K x	♣ x x
	Dél:	♠ x x x x	♥ A K Q x	♦ J x	♣ Q J x

8.4.5. Minorszínű válaszok

A minorszínű gémet nem szeretjük, ezért a minorszínű egyre kettő válaszokból legtöbbször szan játék lesz. A további licit során ennek megfelelően a szan játék lehetőségeit próbáljuk kideríteni.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	2♣	passz	Egyre kettő gémforsz, Délnek nincs négyes pikkje.
	4♣	passz	3♦	passz	Trefftalálkozás, kárófogás.
	3NT	passz	passz	passz	Észak (pikkfogással) bementa a szan gémet. Treff színből rengeteg ütés várható.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♠	passz	2♦	passz	Egyre kettő gémforsz, nincs kőr.
	2♥	passz	3♦	passz	Kőr fogás; hosszú káró, de nincs treff.
	4♦	passz	5♦		Északnak sincs treff fogása, tehát érdemesebb minor gémet játszani.

8.4.6. Ugró új szín

Rendszerünkben a színindulásra adott új színű, ugró válaszok (pl. 1♥–3♣) kizáró jellegűek. Ilyen választ 8 FP-nál nem erősebb, szintámogatás nélküli kézzel, és legalább hatos színnel adunk. A válaszoló lapja alkalmatlan bármilyen más színű géme. (Az induló színében általában nincs több egy szinglinél.)

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	3♣	passz	„Partner, treffen kívül mindenben kutyaütő vagyok.”
	passz	...			„OK, döntse el az ellenvonal.”

Vigyázzunk, a négyes magasságra ugrás erőt jelez, és szinglit az ugrás színéből! (Lásd 8.3.4. fejezet.)

8.4.7. A major indulás elpasszolása

Természetesen az indulás el is passzolható, ha nem találunk szívünknek (és kezünknek) kedves gyenge választ. (Pl. egyenletes eloszlással, 4 FP-tal nyugodtan passzolhatunk.) A passzolás után nyugodtan bele lehet szólni az ellenvonal licitmenetébe, a partnerünk emlékezni fog passzunkra, és nem fogja elrontani kizárásunkat.

9.

Minor indulás utáni licitmenet

►►► MINORSZÍNŰ FELVÉTELT versenybridzsben csak végső esetben vállalunk, ezért a minor indulás utáni licitmenet elsősorban a major színtalálkozás kiderítésére irányul. Ha találtunk egy 4-4-es nemesszint, akkor azt játszuk, egyébként szant. Minor felvételre csak akkor kerülhet sor, ha világosan látszik egy kiadó szín, ezért szant játszani veszélyes volna. Alacsony magasságon egyébként ritkák a minor játékok, hiszen ha nem licitálunk nemesszint, akkor az ellenvonal látja, hogy náluk rengeteg van, ezért megpróbálja átvenni a kezdeményezést.

Kizárások és felüllicitek esetén persze más a helyzet, itt a cél az ellenfél licitterének fogyasztása, és erre bármilyen szín alkalmas lehet.

9.1. Egyes magasságú minor indulások (1♣, 1♦)

Minorszínben akkor indulunk, ha az eloszlásunk miatt nem tudunk egyes magasságú nemesszínrel vagy 1NT-nal indulni. A minorszín indulás tehát legalább 12 FP-ot és hármas szint ígér.

A figurapontoknak most sem kell a licitált színben lenniük; az elosztás dönti el, hogy a két minorszín közül melyikkel indulunk:

♠-♥-♦-♣ *Indulás*

4-3-3-3 1♣

4-2-4-3 1♦

2-4-4-3 1♦, majd 2♥, ha elég erősek vagyunk a riverzhez.

3-3-3-4 1♣

2-2-5-4 1♦ (1♣, ha adhatunk riverzet.)

2-2-4-5 1♦ (1♣, ha adhatunk riverzet.)

Tehát az 1♦ indulás általában négyes kárót jelez, kivéve ha az eloszlás pontosan 4-4-3-2. Ez utóbbi esetben nyissunk 1♦-val, majd emeljük meg a partner nemesszínű válaszát.

A következő fejezetekben megbeszéljük a minor indulás utáni licitmenetet.

9.2. Új szín egyes magasságon (egyre egy)

Ha van négyes nemesünk, mutassuk be (6+ FP-tal). Az esetleges hosszú színtalálkozást, vagy hosszú másik minort ráér később jelezni; a majorszínek abszolút elsőbbséget élveznek. Ennek megfelelően az 1♣ indulásra adott 1♦ válasz tagadja a négyes majorszint.

Az induló viszonzásában négyes támogatással megemeli a válaszoló nemesszínét.

►► *Észak Kelet Dél Nyugat*

1♣ passz 1♥ Legalább négyes kör.

1♠ ... Északnak négyes pikkje van, de nincs négyes körje.

►► *Észak* *Kelet* *Dél* *Nyugat*
 1♣ passz 1♦ passz „Kedves Észak! Nincs majorom, de van némi károm.”

►► *Észak* *Kelet* *Dél* *Nyugat*
 1♦ passz 1NT passz „Észak, nincs majorom, nem tudlak emelni, és treffet (egyre kettő) sem tudok mondani.”

9.3. Ha nincs négyes major: 1NT, 2NT válaszok

Ha a válaszolónak nincs négyes majorszíne, egyenletes elosztással, 6–10 FP-tal 1NT-t, 12 FP-tól 2NT-t mondhat. Gyakran akkor is szant mondunk, ha nem vagyunk egészen egyenletesek, vagy nincs minden színben fogásunk, hiszen így megnehezítjük az ellenvonal számára a nemesszintalálkozásuk felderítését. Tekintsük a következő licitmeneteket:

►► *Észak* *Kelet* *Dél* *Nyugat*
 1♣ passz 1♦ ... Délnek nincs négyes majora és nincs ötös színtalálkozása. Valószínűleg gyenge, kevés eloszlásponttal, mivel nem mondott 1NT-t és nem is ugrott kizáró 2♦/♥/♠-re. Valószínűleg négyes vagy ötös a kárója.

1♣ passz 1NT ... Délnek ugyan itt sincs négyes nemesszíne, de van 6–10 FP-ja, 3–2 lapja a nemesszínekből, és az egyikből fogása.

1♦ passz 1NT ... A válaszolónál nincs négyes major, nem tud kárót emelni, de nem is passzol, tehát treffeje van, de nem elég erős az egyre kettőhöz (2♣), és nem is elég hosszú/gyenge az ugró új színhez (3♣).

9.4. Minor emelések

Ha a válaszoló keze fogáshiány vagy szélsőséges elosztás miatt nem alkalmas szanjátékra, és négyes majorszíne sincsen, akkor emelheti az induló minorszínét. Ehhez legalább *ötös* támogatás szükséges, hiszen a minorindulások csak hármas szint ígérek.

Minorszínben *fordított emelést* játszunk, azaz a közvetlen emelés (pl. 1♣–2♣) erős, legalább 10 FP-os válaszolót jelez, míg az ugró emelés gyenge, kizáró jellegű (5–8 FP-tal). Ennél is gyengébb kézzel a válaszoló lepasszolja az indulást.

►► *Észak* *Kelet* *Dél* *Nyugat*
 1♣ passz 2♣ ... 5+ treff, és legalább 10 pont. A licit további részében a 3NT felé kacsintgatunk.

1♦ passz 3♦ ... 5+ káró, és maximum 8 pont. Az induló 18–19 FP-tal megpróbálkozhat 3NT-nal, egyébként passzol.

A közvetlen emelés után szanjáték céljából mindkét partner bejelzi a fogásait. Amennyiben van fogáshiányos szín, akkor minorszínbe menekülnek, egyébként 3NT-t játszanak.

9.5. Ugró új szín

Ha a kezünk gyenge (0–7 FP-os), de van egy hosszú (legalább hatos) színünk, akkor licitáljuk be azt ugorva. Ez egy kizáró jellegű licit, de azért az indulót is figyelmezteti a helyzetre.

Bármilyen színnel ugrálhatunk (akár majorral is), ha lapunk más színű felvétel játszására alkalmatlan.

Más rendszerekben az ugró új szín gyakran erőt jelez, ezért érdemes kopogni!

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♣	passz	2♥ ^A	...	Gyenge, legalább hatos kör, kizáró.
	1♣	passz	1♥	...	Nem gyenge, négyes kör, egy menetre kényszerít.
	1♣	passz	2♦ ^A	...	Gyenge, káróval.
	1♦	passz	2♣	...	Még véletlenül sem gyenge: egyre kettő gémforsz!

9.6. Viszonválaszok

A minor indulás után az induló is megkezdi a keresést a vonal nyolcas hosszúságú majorszíne után. A válaszoló majorszínű licitjét akkor emeljük, ha négyes támogatásunk van hozzá. Ha a válaszoló később megismétli a szint, akkor ötös színe van, így akár hármas találkozással is megemelhető.

Az 1♥ válasz nem tagadja a négyes pikket, ezért ha az indulónak nincs négyes körje, akkor érdemes 1♠-kel próbálkoznia.

Ha egyik nemes színben sincsen találkozás, akkor a viszonválasz általában szan lesz, hacsak nem érdemes ismételni a minorszínt, vagy a másik minort bemondani.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♣	passz	1♥	passz	
	1NT	...			Alsó kategóriás induló, nincs négyes körje, tagadja a négyes pikket, és nem érdekli a treff felvétel. Nem tud 2♦-val riverzet adni.

Ha az ellenvonal közbeszólása várható, érdemes passz helyett 1NT-t mondani, mert ezzel ezt a licitet elveszjük tőlük. Az 1NT felvétel megbuktatásához az ellenfélnek kell 1NT-t teljesíteni, tehát túl nagy tétje nincs a dolognak.

9.7. Viszonválasz nemes színtalálkozás esetén

Ha négy lapot látunk a kezünkben a partner által bemondott nemes színből, gondolkodás nélkül emeljük. Az emelés magassága az induló erejétől függ:

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♣	passz	1♥	passz	
	2♥	...			Minimális erejű induló négyes körrel.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♦	passz	1♠	passz	Erős (19–20 FP-os) induló négyes pikkel. Nem kizárás! Ha a partner is erős, szlem is kisülhet a dologból.
	4♠	...			

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♣	passz	1♥	passz	Géminvit, 17–18 FP-os induló.
	3♥	...			

Az optimális magasság megválasztásakor gondoljunk arra, hogy partnerünk esetleg mindössze 6 FP-tal mondta be négyes nemesét – ne büntessük meg azzal, hogy 16 FP-os kezünkkel be-mondjuk a gémet. Másrészt a válaszolónak akár 18 FP-ja is lehet, ezért próbáljunk pontosan licitálni.

9.8. Viszonválasz nemes színtalálkozás nélkül

Nemes színtalálkozás híján mondjunk szant, hacsak jó okunk nincs 1NT helyett minort játszani (például kilenc minorszínű lappal és egy szingli nemesel).

A helyes viszonválasz elsősorban a minorszínek eloszlásától, másodsorban a nemes fogásoktól függ. A riverz (1♣–2♦) kivételével minden licit pontosan leírja az induló lapját, tehát a válaszoló joga eldönteni a felvétel magasságát.

♠–♥–♦–♣

2–1–5–5

3–1–5–4 Minor viszonválasz.

2–2–4–5 1NT nemes fogással, egyébként 2♣.

3–3–5–2 1NT nemes fogással, egyébként 2♦.

2–4–5–2

1–3–5–4 1♠ után mondjunk 1NT-t.

A válaszoló részéről minden további megszólalás erőt jelez. Az induló néha gyenge fogásokkal is 1NT-t kénytelen mondani, ezért nem árt, ha a válaszoló nem bízik túlságosan ezeknek a meglétében.

9.9. Viszonválaszok erős kézzel

Ha az induló erős, viszonválaszában adhat *riverzet* (17+ FP), mondhat 2NT-t (18–19 FP), ugorva emelhet (18+ FP), vagy ugorva ismételt vagy töredéklicitet (splinter) adhat.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♣	passz	1♥	passz	18+ FP és négyes kör. Géminvit.
	3♥	...			

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♣	passz	1♠	passz	Riverz, 17+ FP. Az indulónak nincs ötös körje, és a válaszolónak sincs négyese, nem csoda hogy ez egy erős licit!
	2♥	...			

A riverz egy az indulásnál magasabb új szín belicitálását jelenti úgy, hogy a válaszoló csak a szokásosnál eggyel nagyobb szinten tud visszatérni az első színünkre. Tipikus hiba véletlenül riverzet adni. Szokjuk meg, hogy előre megtervezzük a licitmenetünket; erős kézzel készülünk fel a riverzadásra, egyébként ügyeljünk arra, hogy ki tudjuk kerülni a riverzhelyzeteket.

- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|------------|---------------|--|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | 1♣ | passz | 1♥ | passz | |
| | 2NT | ... | | | 18–19 FP, nincs négyes nemes. Nem kényszerítő! |
-
- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|------------|---------------|---|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | 1♣ | passz | 1♥ | passz | |
| | 2♠ | ... | | | Északnak nincs négyes kőrje, de van négyes pikkje, 17+ FP-ja, mégsem tudott 1NT-nal indulni, tehát káróra van szüksége a szan játékhoz. |
-
- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|------------|---------------|--|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | 1♣ | passz | 1♠ | passz | |
| | 3♣ | ... | | | 18+ FP és jó, hatos treff. Inuit 3NT-ra. Nem kényszerít. |

9.10. Tipikus licitmenetek

- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|------------|---------------|--------------------------------------|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | 1♣ | passz | 1♥ | passz | Egyik játékos sem írta még le magát. |
| | 2♥ | passz | 4♥ | passz | Körtalálkozás, gémpróba. |
-
- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|-----------------|---------------|--|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | 1♣ | passz | 2♣ ^A | passz | Délnek legalább ötös treffje és 10 FP-ja van. |
| | 2♦ | passz | 2♠ | passz | Fogásjelzések úton 3NT-hoz... |
| | 3NT | passz | passz | passz | ... ami meg is érkezik, mert az indulónak van körfogása. |
-
- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|-----------------|---------------|--|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | 1♦ | kontra | 2♥ ^A | passz | Gyenge kéz, hosszú kőr. |
| | 4♥ | ... | | | Tökéletes színtalálkozás? Kizárás? Bármilyen lehet, csak Észak tudja biztosan. |
-
- | | | | | | |
|----|--------------|--------------|------------|---------------|---|
| ▶▶ | <i>Észak</i> | <i>Kelet</i> | <i>Dél</i> | <i>Nyugat</i> | |
| | — | 1♣ | passz | 1♥ | Keletnek nincs ötös nemese, nyugatnak négyes kőrje van. |
| | passz | 1♠ | passz | 2♥ | Kelet pikkje négyes, nyugat kőrje ötös. |
| | passz | 4♥ | ... | | Kelet hármas körjével és elegendő ponttal Nyugat két megszólalása alapján bemondja a gémet. |
- Kelet: ♠ Q x x x ♥ K Q x ♦ x x ♣ A K x x
Nyugat: ♠ A K ♥ J x x x x ♦ x x x ♣ Q x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	—	1♣	passz	1♥	Keletnek nincs ötös majorja, Nyugatnak körje van.
	2♥	passz	passz	passz	Kelet körje négyes, de Nyugat nem elég erős ahhoz, hogy még egyszer megszólaljon.

Kelet: ♠ K Q x ♥ Q x x x ♦ x x ♣ A K x x
 Nyugat: ♠ x x ♥ K J x x x ♦ x x x ♣ Q x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	—	1♣	passz	1♦	Keletnek nincs ötös, Nyugatnak nincs négyes majorja.
	passz	1NT	passz	passz	„Rendben Nyugat, az 1NT jó lesz.”

Kelet: ♠ K Q x ♥ Q x x x ♦ x x ♣ A K x x
 Nyugat: ♠ x x x ♥ K J x ♦ Q x x x ♣ J x x

9.11. * Mini-római indulás (2♦)

Gyakran előfordul, hogy háromszínű, de egyébként egyenletes kezünk van (4-4-4-1, 4-4-5-0, 4-4-0-5), és gyenge indulóerőnk (11-15 FP). Ebben az esetben a mesterséges 2♦^A indulással (*Mini-római konvenció*) pontosan leírhatjuk kezünket. Természetesen a 2♦^A indulás tagadja az ötös nemesszintet.

Például a ♠ A x x x ♥ K Q x x ♦ A x x x ♣ x kézzel tipikusan 2♦^A-val indítunk.

Az ilyen kezekhez azért érdemes egy új konvenciót bevezetni, mert máskülönben esetleg nem jut idő mindhárom szín belicitálására.

Ha a válaszoló esélyt lát a gémre, a mesterséges 2NT^A válasszal rákérdezhet az induló hiányzó színére. A viszonzás alapján aztán bemondhatja a neki tetsző gémet, vagy 3NT-ra menekülhet.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat
	2♦ ^A	passz	2NT ^A	passz

Tegyük fel, hogy ♠ Q x x ♥ A x x x ♦ K Q ♣ J x x x van Délnél. Ekkor ha Északnak treff színből van hiánya, akkor megvan az esély a kör gémre. Ha Észak hiányzó színe kör, akkor Dél még mindig mondhat 3NT-t, vagy lepasszolhatja a 3♥-t.

Ha a válaszoló nem lát gémlehetőséget, akkor elkezd belicitálni a négyes színeit. Az induló szintálkőzés esetén passzol, egyébként a következő magasabb szint licitálja, ezzel jelezve a partnernek a színhiányt. Ezután a válaszoló passzolhat vagy zárólicitet adhat valamelyik másik színből, hiszen már biztos lehet az induló szintámogatásában.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	2♦ ^A	passz	2♥	passz	Természetes licit Dél részéről.
	2♠				Északnak körhiánya van és négyes pikkje, treffje és kárója.
		passz	3♣	...	Délnek a treff tetszik a leginkább, zárólicit.

Sajnos a háromszínű indulással az ellenvonal is pontos leírást kap az induló elosztásáról, ezért ha csak lehetséges, igyekezzünk elérni, hogy az induló legyen az asztal.

Az induló viszonzásai a következők lehetnek:

- ▶ Ha a válaszoló szint licitál, négyes szintálkőzés esetén az induló passzol, színhiány vagy szingli esetén a következő magasabb színre lép.
- ▶ Ha a válaszoló 2NT-t mond, az induló kopog, majd bemondja a rövid színét, szingli esetén hármas magasságon, sikén esetén négyes magasságra ugorva.

10.

Szanzadu indulások

▶▶▶ A SZANZADU INDULÁSOK képezik a licitrendszer gerincét. A szan indulások és közbeszólások precíz leírást adnak lapunkról, így a lehető legjobb módon indítják a licitmenetet. A szan indulás után partnerünk pontos információkat kapott tőlünk, így a licit további részében ő irányít minket. Ezenkívül a szan indulások előnye kizáró jellegükben is megmutatkozik: kevés játékos képes ugyanis nyugodt szívvel közbeszólni az ellenfél 1NT indulása után.

10.1. 1NT indulás

Az 1NT indulás 15–17 FP-ot, egyenletes elosztást és legfeljebb négyes nemes színeket ígér. (Ha ötös vagy hosszabb nemesünk van, induljunk azzal.) Fontos az egyenletes elosztás: szingli vagy pláne színhiány esetén ne induljunk szanzadually! Ötös hosszúságú minorszínnel nyugodtan indulhatunk 1NT-nal, de hatossal csak akkor, ha mindkét dubló színünkben van fogásunk.

A *Standard American* licitrendszer eredeti változatában az 1NT indulás pontereje 16–18 FP volt, de a kilencvenes évek eleje óta szinte mindenki áttért az alacsonyabb pontértékekre. A ponthatárok leszállításával durván 3%-kal többször indulhatunk 1NT-nal, és az 1NT és 2NT indulások közötti rés (18–19 FP) is hangsúlyozottabbá válik.

A szanzadu indulások leíróereje miatt egyes versenybridzsezők akár 13, sőt 10 FP-ra is leviszik az 1NT indulás ponthatárát. Lehetséges, hogy a jövőben elterjednek az ilyen indulások, de egyelőre úgy tűnik, hogy a szan indulás viszonylag magas mivolta (elvégre az egyes magasságú színeket mind átugorja!) miatt érdekesebb az 1NT nyitást középerős lapokra fenntartani.

Egyes játékosok ötös nemesszínnel is megengedik az 1NT indulást, ha az adott szín gyenge (nincs benne 5 FP). (Pl. ♠ Kxxxx ♥ Qxx ♦ Ax ♣ AKJ.) Mi nem követjük ezt a csúnya szokást. *Ötös nemessel mindig a színnel indulunk, a benne lévő figurák számától függetlenül.*

Ne felejtjük el, hogy az is információt közöl ha valaki *nem* indult 1NT-nal. Ha egy 1♣ nyitás után az induló később szanzadut mond, nem lehet egyenletes elosztása a fenti pontértékkel, hiszen akkor rögtön azzal indult volna.

A 15–17 pontos határokat vegyük szigorúan, ne próbáljuk egy-két ponttal „megdobni” a lapunkat, mert ha a partnerünk megszokja, hogy hanyagul licitálunk, akkor ezáltal elveszítjük az indulás legnagyobb előnyét, a rendkívül pontos információközlést.

10.2. Válaszok 1NT-ra

Az 1NT indulás után az induló pontosan leírta a lapját, ezért a licitmenet további részét és a végső felvétel magasságát a válaszoló dönti el. A válaszoló először is a partner által ígért 15 FP-ot hozzáadja a saját pontszámához; az összeg alapján megbecsülheti a felvétel optimális magasságát (25 pont alatt töredék, 25–26 FP-tól major- vagy szanzadu gém, kb. 33 ponttól kisszem,

37 ponttól nagyszlem). Ezután már csak a felvétel színét kell kideríteni. Itt is elsőbbséget élveznek a nemes színek: látni fogjuk, hogy rendkívül kényelmes eszközök állnak rendelkezésre a nemes színtalálkozás felderítésére és felvevő személyének megválasztására.

A tapasztalat szerint ha szanzadu játékban kilenc ütést tudunk szerezni, akkor színjátékban általában tizet is teljesíthetünk. Márpedig a versenybridzsben a szanzadu és a nemes gém közötti „jelentéktelen” 20 pont különbség (420 – 400) gyakran elég ahhoz, hogy a mezőny fölé emelje (vagy éppenséggel sereghajtóvá tegye) az eredményünket.

Előjáróban meg kell jegyeznünk, hogy az 1NT indulásra *minden* kettes magasságú színbemondás mesterséges.

10.2.1. Emelés 2NT-ra vagy 3NT-ra

Az 1NT–2NT licitmenet invit 3NT-ra: a válaszoló részéről 8–9 FP-ot, többé-kevésbé egyenletes elosztást ígér és tagadja a négyes nemes szint. Ha az induló 17- vagy jó 16 figurapontos, akkor bemondja a gémet, egyébként passzol.

Egy 16 FP-os kézzel akkor fogadjuk el a géminvitet, ha van egy viszonylag hosszú színünk, vannak magas középhlapjaink (kilencesek, tízesek), és nincsenek kedvezőtlen elosztású figurapontok (pl. QJx). 15 FP-tal általában passzolunk.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1NT	passz	2NT	passz	Dél: 8–9 FP, nincs nemes.
	passz	passz			Észak: „Akkor inkább álljunk le, a gémhez gyenge vagyok.”
	Észak:	♠ K x x x	♥ Q x x	♦ A x	♣ A K J x
	Dél:	♠ J x x	♥ K J x	♦ J x x	♣ Q x x x

10 FP-tól, nemes nélkül a válaszoló azonnal 3NT-ra ugrik, hacsak nem lát esélyt szlemre.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1NT	passz	3NT	passz	„Kedves Észak, nekem van 10 FP-om, de nincs négyes majom.”
	passz	passz			„OK, elhiszem.”
	Észak:	♠ K x x x	♥ Q x x	♦ A x x	♣ A K x
	Dél:	♠ x x x	♥ K J x	♦ K J x	♣ Q x x x

10.2.2. A Stayman-konvenció

Az 1NT indulásra adott 2♣ válasz mesterséges (*Stayman-konvenció*), az induló esetleges négyes nemes színét kérdezi. Az induló a Stayman után négyes nemes nélkül 2♦-t, négyes körrel (és mellette esetleg pikkkel) 2♥-t, négyes pikkkel (de kör nélkül) 2♠-et válaszol. *Az induló más viszonyválaszt nem adhat.* (A licitet a válaszoló vezeti, az indulónak nem áll jogában kezdeményezni.) Az induló válasza alapján a válaszoló bemondja a végső felvételt, passzol, vagy hármas magasságú minorszínre menekül.

A Stayman-konvenció a Blackwood-ázkérdés mellett a legelterjedtebb és legalapvetőbb konvenciók közé tartozik, gyakorlatilag minden bridzsező ismeri. Ennek megfelelően a Stayman-t felesleges kopogással jelezni. Természetesen a konvenciónak a fentitől némileg eltérő variációi is előfordulnak. Egy ilyen érdekes variánsban a 2♥, 2♠ viszonyválaszok egyaránt tagadják a másik nemes szint; ha mindkét nemes színből van négy lap az induló kezében, akkor ezt a 2NT^A viszonyválasszal jelezheti. Amennyiben az ellenvonalon Stayman-t kérdeztek, a lejátszás előtt esetleg érdemes lehet megkérdezni a válaszolót, tagadta-e az 1♥ viszonyválasz a négyes pikkkel.

A válaszoló gyenge kézzel és színtalálkozással nyugodtan elpasszolhatja az induló Stayman-re adott válaszát (beleértve a 2♦-t is). Színtalálkozással és 8–9 ponttal az induló válaszát hármas magasságra emelve invitet adhat, 10+ ponttal gémpre ugorhat.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♥	passz	3♥	passz	„Legalább nyolcas a körünk; ha tudod, mondd be a gémet!”
	4♥	passz	passz	passz	„Én biz’ bemondom, maximális a ponterőm!”

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♥	passz	3♥	passz	Dél: „Cirka nyolc pontom van és négyes köröm.”
	passz	passz			„Maradjunk itt, minimális a ponterőm.”
	Észak:	♠ K Q x	♥ A x x x	♦ A K x x	♣ x x
	Dél:	♠ J x x x	♥ x x x x	♦ Q x x	♣ K Q

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♠	passz	4♠	passz	„Észak, nyolcas pikkünk és 26 FP-unk van, játszunk pikket!”
	Észak:	♠ K Q x x	♥ A x x	♦ A K x x	♣ x x
	Dél:	♠ J x x x	♥ x x x	♦ Q x	♣ A K J x

Ha nincs színtalálkozás, a válaszoló szanzadu géminvitet adhat (2NT), vagy bemondja a szanzadu gémet. Ha azonban az induló major viszonzása után a partner 3NT-ra ugrik, akkor garantáltan négyes a másik majorja. Kelleni fog ugyanis valamilyen szintű fogás a másik majorban is a szanzadu játék teljesítéséhez, mert különben védtelenek lennénk az 1NT–2♣–2♥–3NT licitmenet utáni pikk indulások ellen. (Az ellenvonal nem süket, és értelmezni is tudja a mi licitünket! A fenti példából kiderül, hogy a vonalunkon nincs pikktalálkozás, így valószínűleg van egy rakás pikk az ellenvonalon, érdemes lehet nekik azzal indulni.)

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♥	passz	3NT	passz	Dél: „Négyes a pikkem, és a vonalunkon gémerő van!”
	passz	passz			„Akkor szant játszunk, nálam ugyanis nincs pikktámogatás.”
	Észak:	♠ K Q x	♥ A x x x	♦ A K x x	♣ x x
	Dél:	♠ J x x x	♥ x x x	♦ Q x	♣ A K x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♥	passz	3NT	passz	„Négyes a pikkem, és a vonalunkon gémerő van!”
	4♠	passz	passz	passz	„Tyú, az enyém is négyes!”
	Észak:	♠ K Q x x	♥ A x x x	♦ A K x	♣ x x
	Dél:	♠ J x x x	♥ x x x	♦ Q x	♣ A K x x

Ha a válaszoló gyenge, akkor az induló 2♦ vagy 2♥ válasza után kettes magasságú színlicittel (pl. 1NT–2♣–2♥–2♠) kimenekülhet. Az induló ilyenkor passzol. Hasonló jellegűek a hármas

magasságú minorlicitek.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♥	passz	passz	passz	Dél: „Zsenge vagyok, de a kőr megfelel. Játsszuk ezt.”
	Észak:	♠ K Q x x	♥ A x x x	♦ A K x x	♣ x x x
	Dél:	♠ J x x x	♥ x x x x x	♦ x x	♣ A Q

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♥	passz	3♣	passz	A 3♣ gyenge minor, az induló köteles passzolni. . .
	passz	passz			. . . amit meg is tesz.
	Észak:	♠ K Q x	♥ A x x x	♦ A K x x	♣ x x x
	Dél:	♠ J x	♥ x x x	♦ x x	♣ A J x x x x

10.2.3. Jacoby-transzfer

A *Jacoby-transzferek* a Stayman-konvenció kiegészítéséül szolgálnak arra az esetre, amikor a válaszoló kezében ötös nemes szín van. A transzfer a válaszoló részéről bejelzi az ötös szint, és *kényszeríti* az indulót, hogy bemondja azt. A transzfer értelme az, hogy így a gyengébb kéz kerül le az asztalra, ami az indító kijátszáskor akár egy pluszütéshez is juttathatja a felvevővonalat.

Az 1NT indulás utáni 2♦ válasz transzfer 2♥-re, a 2♥ válasz pedig transzfer 2♠-re. Az induló viszonzválaszában automatikusan bemondja a transzfer színét.

A Jacoby-transzfer a válaszoló részéről se nem erős, se nem gyenge; a transzfer után passztól a szlembemondásig bármi következhet, de az induló kizárólag kérdésekre válaszol, a licitmenetet a válaszoló irányítja.

A Jacoby-transzfer által beígért ötös színen felül a válaszoló további bemondásai az alábbi információkat közlik:

- ▶ A gémerejű bemondások (3NT, 4♥, 4♠) legalább 10 FP-ot garantálnak.
- ▶ A 2NT 8–9 FP-ot mutat, és 3NT-ra invitál.
- ▶ A transzfer színének emelése (1NT–2♦–2♥–3♥) 8–9 pontot ígér színjáték esetén.
- ▶ A 3♣, 3♦ licitek második négyes vagy ötös szint jeleznek. A Staymantól eltérően ezek nem gyenge licitek.

Az induló a válaszoló viszonzválasza után passzolhat, invit után bemondhatja a gémet, vagy a válaszoló 3NT-ja után erős színtalálkozás esetén a válaszoló színét gémmagasságra emelheti (1NT–2♥–2♠–3NT–4♠). Második (minor) színtalálkozás és maximális ponterő esetén bemondhatja a 3NT-t (1NT–2♥–2♠–3♣–3NT).

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1NT	passz	2♦	passz	Jacoby-transzfer 2♥-re.
	2♥	passz	3NT	passz	„Észak, van legalább 10 FP-om.”
	4♥	passz	passz	passz	„Nekem pedig van hármas kőröm, tehát 4♥-t játszunk.”
	Észak:	♠ K Q x	♥ K Q x	♦ K x x	♣ A x x x
	Dél:	♠ J x x	♥ A x x x x	♦ Q x x	♣ K x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♥	passz	Jacoby-transzfer 2♠-re.
	2♠	passz	passz	passz	„Észak, van egy legalább ötös pikkem de egyébként gyenge vagyok.”
	Észak:	♠ K Q x x	♥ A x x	♦ A K x x	♣ x x
	Dél:	♠ J x x x x	♥ K x	♦ Q x	♣ x x x x

10.2.4. Szlemaspirációk nemes színben

Az 1NT indulás utáni (ugró) 3♥^A, 3♠^A válasz szleminvit; a válaszoló részéről erős kezlet jeleznek, hosszú (legalább ötös) színnel. (A vonalon kb. 33 pont kell a kisszemhez, és kb. 36–37 pont a nagyszlemhez.)

Ha az indulót érdekli a szemlelehetőség, sorra belicitálja az ászait. Ha nem, akkor választ a szanzadu és a válaszoló színe között, és gémpre ugrik.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	3♠ ^A	passz	„Ötös pikkem van és szemlemezű kezem.”
	3NT	passz	passz	passz	„Hát, inkább maradjunk gémnél.”
	Észak:	♠ x x	♥ A Q x x	♦ K Q x	♣ K J x x
	Dél:	♠ A K Q J x x	♥ K J x	♦ J x	♣ Q x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	3♥ ^A	passz	„Ötös a kőröm és teli vagyok ponttal.”
	4♣	passz			„Van kőrtámogatásom és egy treff ászom.”
			4♦	passz	„Nekem meg van egy káró ászom.”
	6♥	passz	passz	passz	„Dél, többet nem is kell mondanod.”
	Észak:	♠ K x x	♥ Q x x	♦ K Q x	♣ A K x x
	Dél:	♠ Q x x	♥ A K J x x x	♦ A J x	♣ x

10.2.5. Minor válaszok

Géminvites kézzel (7–9 pont) és egy hosszú (ötös vagy hatos) minorral az 1NT induló partnere 3♣-re vagy 3♦-ra ugorhat. Az induló hármas találkozás esetén (vagy 17 FP-os kézzel) erre bemondja a 3NT-t. A 3NT invithez a válaszoló kezében nem árt, ha a bemondott színén kívül is van figurális ereje.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	3♣	passz	„Szép treffem van, de csak 7–9 FP-om.”
	3NT	passz	passz	passz	„Hát, akkor játszunk 3NT-t.”
	Észak:	♠ K x x x	♥ Q x x	♦ A K x	♣ K J x
	Dél:	♠ J x x	♥ J x	♦ x x	♣ A Q x x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	3♦	passz	„Észak, mit szólnál egy 3NT játékhoz 5 káró ütéssel?”
	3NT	körpassz			„Dél, részemről rendben!”
	Észak:	♠ K x x	♥ A x x	♦ Q x x	♣ A K x x
	Dél:	♠ Q x x	♥ x x x	♦ A K x x x	♣ x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	3♣	passz	„Észak, ha gondolod játsszunk 3NT-t.”
	passz	passz			„Dél, szerintem inkább maradjunk a treffnél.”
	Észak:	♠ K x x x	♥ A J x	♦ A K x x	♣ x x
	Dél:	♠ Q x x	♥ x x	♦ x x x	♣ A K x x x

Ha a válaszoló gyenge, de hosszú az egyik minorja, akkor (mint azt már korábban leírtuk) Stayman után hármas magasságon bemondva a minorszint zárólicitet adhat.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	Stayman.
	2♠	passz	3♦	passz	„Gyenge vagyok, de jó a káróm.”
	passz	passz	passz		„OK, ha ezt akarod, ezt játszuk.”
	Észak:	♠ K Q x x	♥ Q x x	♦ x x	♣ A K J x
	Dél:	♠ x x x	♥ J x	♦ K J x x x x	♣ x x

Ha a gyenge válaszolónak szerencséje van, akkor az induló 2♦ viszonzválasza beletalál a színébe. Ekkor a licit kettes magasságon is megállhat, viszont ezután az ellenvonal szinte automatikusan közbeszól, hiszen óriási nemes színtalálkozásuk van.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♣	passz	
	2♥	passz	3♣	körpassz	Dél gyenge; ezt akarja játszani.
	1NT	passz	2♣	passz	
	2♦	passz	3♦	körpassz	Dél gyenge; az emelés csak az ellenfél kizárására szolgál.

10.2.6. Szlemaspirációk minor színben

A fejezet elején azt mondtuk, hogy az 1NT indulásra adott minden kettes magasságú színlicit mesterséges. Megbeszéltük a 2♣ (Stayman), 2♦, 2♥ (Jacoby) konvenciókat, de még nem szóltunk a 2♠ válaszról. Tehát most ez következik. A 2♠^A választ *Minorszínű Stayman*-nek nevezik, és minorszínben szlemre alkalmas válaszolót mutat. Ha az indulónak van négyes minorszíne, akkor viszonzválaszában bemondja azt hármas magasságon. Ha nincs négyes minorja, de van egy ötös nemes színe, akkor azt mondja be. Ha ötös nemese sincsen, akkor minimális erővel 2NT-t, maximális erővel 3NT-t mond.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♠ ^A	passz	„Észak, ha jó a minorod...”
	3♦	passz	4NT	passz	„Igen, nekem is káróm van! Lássuk az ászaidat.”
	5♦	passz	6♦	passz	„Egy ászom van.” – „Akkor a kisszlem az igazi.”
	Észak:	♠ K x x x	♥ Q x x	♦ K Q x x	♣ A K
	Dél:	♠ Q	♥ A K x	♦ A J x x x	♣ x x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♠ ^A	passz „Észak, mit szólnál egy minor szlemhez?”	
	3NT	passz	passz	passz „Hagyjuk, fáj a fejem, és ráadásul négyes minorom sincs.”	
	Észak:	♠ K x x	♥ Q x x x	♦ K Q x	♣ A K x
	Dél:	♠ Q x	♥ A J x	♦ A J x x x	♣ Q x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1NT	passz	2♠ ^A	passz „Találd ki a minoromat.”	
	2NT	passz	5♣	passz „Kár találgatni, nincs négyes minorom és gyenge vagyok.”	
	passz	passz		passz „Akkor treff gémet játszunk.”	
	Észak:	♠ A K x x	♥ J x x x	♦ K Q x	♣ Q x
	Dél:	♠ Q x x	♥ A x x	♦ - - -	♣ A K J x x x x

10.3. 2NT indulás

A 2NT indulás az 1NT erősebb változata: 20–21 FP-t, egyenletes elosztást ígér. Például az alábbi kezekkel indulhatunk 2NT-nal:

♠ AKxx	♥ Qxx	♦ Axx	♣ AKx
♠ AJx	♥ KQJx	♦ AK	♣ Kxxx.

Az 1NT-ra vonatkozó elosztási megfontolások a 2NT indulásra is érvényesek; csak a ponthatárok különböznek.

A válaszoló egyenletes elosztású, értéktelen kézzel nyugodtan passzolhat: a 2NT *nem* kényszerítő indulás. Általában azonban néhány dáma és/vagy egy ötös szín elég a gémhez, tehát elég ritka az elpasszolt 2NT.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	2NT	passz	3NT	körpassz Dél: „Hát, össze tudok kaparni néhány pontot.”	
	Észak:	♠ K Q x x	♥ A Q x	♦ A x	♣ A J x x
	Dél:	♠ J x x	♥ x x	♦ K J x x x	♣ x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	2NT	passz	passz	passz Dél: „Bocs, de régen volt ilyen rossz lapom.”	
	Észak:	♠ K Q x x	♥ K Q x	♦ A x	♣ A Q J x
	Dél:	♠ J x x	♥ x x	♦ J x x x x	♣ x x x

A Stayman (3♣) és a Jacoby (3♦, 3♥) konvenciók a 2NT indulás után is érvényesek, és általuk megtalálhatjuk a nemes színtalálkozásunkat.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	2NT	passz	3♣	passz Stayman a nemes színekért.	
	3♥	passz	3NT	passz „Észak, nekem a pikk lett volna jó.”	
	4♠	körpassz		passz „Képzeld, nekem is!”	
	Észak:	♠ K Q x x	♥ A Q x x	♦ A x	♣ A J x
	Dél:	♠ A J x x	♥ J x	♦ Q J x x	♣ x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	2NT	passz	3♦	passz	„Kört kérek!”
	3♥	passz	3NT	passz	„Válassz: 3NT vagy 4♥.”
	körpassz				„Nincs körtalákozásom, szan lesz az igazi!”
	Észak:	♠ K Q x x	♥ K x	♦ A x x	♣ A K J x
	Dél:	♠ J x	♥ A J x x x	♦ K J x x	♣ x x

Ha egy 2NT indulóval szemben magunk is indulóerejű (12+ FP) kézzel ülünk, akkor valószínűleg van esély a szlempremium megkaparintására. Természetesen ilyenkor is érdemes Stayman vagy Jacoby konvenciók alkalmazásával felderíteni az esetleges színtalálkozást.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	2NT	passz	3♥	passz	„Pikket kérek!”
	3♠	passz	4NT	passz	Blackwood ászkérdés.
	5♥	passz	5NT	passz	„Két ász.” – Királykérdés.
	6♥	passz	6♠	passz	„Két király.” – „Válassz: 6♠ vagy 6NT.”
	6NT	körpassz			„Legyen 6NT, az 10 ponttal többet ér.”
	Észak:	♠ K Q	♥ Q x x x	♦ A x x	♣ A K Q x
	Dél:	♠ A J x x x x	♥ K J x	♦ K J x	♣ x

10.4. 3NT indulás

A 3NT indulás *nem* erőt mutat, hanem egy szolid, hosszú (legalább hetes) minorszín, külső fogások nélkül. Egy szín akkor *szolid*, ha nem várható benne kiadó ütés, például:

AKxxxxxxx (kilences szín) AKDxxxx (hetes szín)
 AKBxxxxx (nyolcas szín) AKDBxx (hatos szín).

A sztenderd licitrendszerben a 3NT erős, 25–27 FP-ot (azaz önálló gémerőt) jelez, és *rendkívül* ritkán fordul elő. A 22 pont feletti kezek licitálására az erős 3NT nélkül is bőven van alkalom, ezért érdemes ezt az indulást egy gyakrabban előjövő minta leírására alkalmazni. A szolid minorszín bejelzése például jó választás. Vannak olyan játékosok, akiknél a 3NT indulás a szolid szín mellett még két másik színben is fogást ígér. Mi ezt nem így játszuk. Értelemszerűen ha ellenünk indultak 3NT-nal, érdemes mindig megkérdezni, hogy mit jelentett az indulás.

Ha a válaszoló gyenge, a 3NT indulás kiváló kizárás volt, hiszen nemigen van olyan ellenfél, aki ezután jól tudna licitálni. Ha a válaszolónak van két-három fogása, akkor passzolhat, egyébként 4♣-re menekül, amit az induló szükség esetén 4♦-ra igazíthat. Ha a válaszolónak mindkét minorszínben jó támogatása van, akkor 5♣-fel gémmre ugorhat. (Ezt az induló szintén a saját színére igazíthatja.)

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	3NT	passz	4♣	passz	„A 3NT nem sikerülne, legyen inkább színjáték.”
	4♦	körpassz			„OK, de a színem nem treff, hanem káró.”
	Észak:	♠ x x x	♥ x	♦ A K Q J x x x	♣ x x
	Dél:	♠ J x x	♥ K J x	♦ x x x	♣ Q x x x

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	3NT	passz	passz	passz	Dél: „Részemről rendben!”
Észak:	♠ xxx	♥ x	♦ A K Q J xxx	♣ xx	
Dél:	♠ Q J xx	♥ K J x	♦ xx	♣ A J xx	

10.5. Szanjellegű, de a ponthatárokon kívüli kezek licitálása

Ha 18–19 FP-unk és egyenletes elosztásunk van (ötös nemes nélkül), akkor induljunk 1♣-fel vagy 1♦-val, majd ugorjunk 2NT-ra, vagy négyes szintalálkozás esetén emeljük meg a partnerünk nemesszínét.

A 22 FP feletti lapokkal 2♣-fel indulunk, majd 2NT-nal vagy 3NT-nal bejelezzük az egyenletes elosztásunkat, avagy megemeljük a partner nemesszínét.

1. ♠ Kxxx ♥ Axx ♦ AQx ♣ AJx 1♣ indulás, aztán 2NT vagy pikk válasz esetén 4♠.
2. ♠ Jxxx ♥ AQJx ♦ AKx ♣ Kx 1♣ indulás, aztán 2NT vagy nemes válaszra gémre ugrás.
3. ♠ KQxx ♥ AQx ♦ AQx ♣ AKx 2♣, aztán 3NT, de a partner pikkjét gémre emelnénk.
4. ♠ Axxx ♥ AKJx ♦ AKx ♣ Kx 2♣, aztán 3NT, vagy a partner nemesének gémre emelése.

11.

Erős kezek licitálása

▶▶▶ A SZLEMOK MEGFONTOLT BEMONDÁSÁNAK módszerei a licitrendszer egy fontos, világosan körülhatárolt alrendszerét képezik, melyet ebben a fejezetben ismertetünk. A szokatlanul erős indulót jelző 2♣ indulás bemutatása után rátérünk a szlem elérésének esélyét megbecsülni próbáló konvenciókra, a fogásjelzésre és a kétféle ászkérdésre.

11.1. A 2♣ indulás

Az önálló gémerejű, kivételesen erős kezek belicitálására egyetlen lehetőséget biztosítunk, az erős 2♣ indulást. A 2♣ induláshoz legalább 21 FP, vagy a figurapontoktól függetlenül $9-9\frac{1}{2}$ játszóútés szükséges. (Az indulás mesterséges, semmi köze nincs a treff színhez. Egyenletes elosztással, 20–21 FP-tal ne feledkezzünk meg a 2NT indulásról.) Az alábbi kezek tipikus 2♣ indulók:

1. ♠ Ax ♥ KQJxx ♦ KQx ♣ AKx: 2♣, majd 2♥ vagy 3♥. Valószínűleg kör gém.
2. ♠ AKQxxx ♥ x ♦ KQx ♣ AKQ: 2♣ indulás, majd valahányas pikk.
3. ♠ Ax ♥ AQxx ♦ KQxx ♣ AKx: 2♣, majd 2/3/6/7NT.

Az erős 2♣ indulást a precíziós treffet játszók kivételével gyakorlatilag minden versenybridzsező ismeri és alkalmazza, ezért nem kell rá kopogással felhívni a figyelmet. Nagy ritkán találkozhatunk olyan párokkal is, akik *minden* kettes magasságú színindulást erősnek játszanak.

Fontos, hogy a 2♣ induláskor a ponterő csak másodlagos jelentőségű, a kézben lévő játszóútések száma a döntő. Az egy kézben lévő 21+ FP valószínűsége kevesebb, mint fél százalék, az esetek többségében kevesebb figurapontra, de jó elosztásra indulunk 2♣-fel. Ha úgy találjuk, hogy pusztán a saját kezünk elég a gém megközelítésére, akkor induljunk 2♣-fel, különben nem tudnánk helyesen belicitálni a kezünket.

Egy extrém példa lehet a ♠--- ♥AKQJ987654 ♦--- ♣xxx kéz. Ebben „mindössze” 10 FP van, de ha a partnernek jó a treffje (pl. AJT9), akkor szinte biztos a szlem körben. Tehát a fenti kézzel is érdemesebb 2♣-fel indulni, mint rögvest kör gémre ugrani. Ha a partner nem tud támogatni, a 4♥-t később még bőven lesz lehetőségünk bemondani.

11.1.1. Válaszok a 2♣ indulásra

A 2♣ indulás a válaszolót egy menetre kényszeríti, de (elvileg) nem gémforsz, hiszen az is előfordulhat, hogy az egyenletes elosztású 22 FP-os indulóval szemben egy 0 FP-os partner ül. Mindenesetre az esetek elsöprő többségében a 2♣-fel kezdődő licitek eljutnak a gémig, sőt gyakran szlemig.

A 2♣-re adható válaszok és viszonyválaszok rendszerében a ponterő és az erőkoncentrációk bejelzése az alapvető feladat. A válaszoló az alábbi lehetőségek közül választhat:

- ▶ 5+ FP-tal, de jó szín nélkül $2\diamond^A$ -t mondhat. Ez egy *várakozó licit*, kéri az indulót, hogy részletezze a lapját. (A $2\diamond^A$ mesterséges licit, tehát *nem* a káró színt ígéri!)

- ▶ Ha a válaszolónak nincs 5 FP-ja (és 4 FP esetén nincs ásza), akkor a mesterséges $2\heartsuit^A$ válasszal *leinthei* az indulót. A leintés után a válaszoló nem köteles újból megszólalni, de ha gondolja később szabadon belicitálhatja 3–4 FP-os, hosszú színét vagy a szintámogatását. Az induló emlékezni fog az eredeti $2\heartsuit$ válaszra, és nem fog felelőtlenül összevissza ugrabugrálni.
- ▶ A $2\spadesuit$, $3\clubsuit$, $3\diamondsuit$ válaszok természetesen, 5+ FP-ot és (három-)négyes-ötös szint ígérnek, a színben jó fogással.
- ▶ A $2NT^A$ válasz mesterséges, kör szint ígér.

A $2\clubsuit$ indulás után rengeteg konvenció létezik, ne felejtjük el megkérdezni, hogy mit jelent az ellenvonal licitje. Különösen vonatkozik ez a $2\diamondsuit^A$ válaszokra!

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	$2\clubsuit$	passz	$2\heartsuit^A$	passz	Leintés.
	$2\spadesuit$	passz	$3\spadesuit$	passz	„Gyenge vagyok, de van pikkem és 3–4 FP-om.”
	$4\spadesuit$	körpassz			„Akkor játszhatunk pikk gémet.”
▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	$2\clubsuit$	passz	$2\heartsuit^A$	passz	Leintés.
	$2\spadesuit$	passz	$3\clubsuit$	passz	„Nincs pikkem, de van egy treff fogásom.”
	3NT	körpassz			„Remek, akkor a 3NT meglesz.”

11.1.2. A licitmenet további része

A válaszoló licitje információkat ad a gém lehetőségéről, valamint a válaszoló kezében lévő szanzadu fogásokról. A partner válasza után az induló bemutatja színét, vagy ponterőre alapozott $2\clubsuit$ esetén szanzadut mond. Ha a partner $2\heartsuit^A$ válasza kiábrándította, és a kör színre alapozott, akkor akár passzolhat is.

Az induló $2NT$ viszonzválasza egyenletes elosztást és 22–24 FP-ot ígér. A $4NT$ -ra ugrás bármelyik partner részéről Blackwood-ázkérdés.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	$2\clubsuit$	passz	$2\heartsuit^A$	passz	Leintés.
	2NT	passz	3NT	passz	Észak 22–24 FP-os, Délnek elég pontja van a gémhez.
▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	$2\clubsuit$	passz	$3\clubsuit$	passz	Treff szín/fogás.
	2NT	passz	6NT	passz	Észak 22–24 FP-os, Dél biztos a kissozásban.
▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	$2\clubsuit$	passz	$2\diamondsuit^A$	passz	Várakozó licit.
	3NT	passz	passz	...	Észak akármilyen négy pontos kézzel gémet tud játszani.
▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	$2\clubsuit$	passz	$2\diamondsuit^A$	passz	Várakozó licit.
	$4\heartsuit$	passz	4NT	passz	Körre alapozott $2\clubsuit$. – Blackwood.
	$5\spadesuit$	passz	$6\heartsuit$	passz	Három ász, tehát kissozom.

11.2. Fogásjelzések

Miután a vonalunkon megegyeztünk a felvétel színében, szlem- vagy szanzadu gémaspiráció céljából bejelezhetjük a fogásainkat. Ez a fogott szín *ugrás nélküli* belicitálásával történik.

▶▶	<i>Észak</i>	<i>Kelet</i>	<i>Dél</i>	<i>Nyugat</i>	
	1♣	passz	2♣ ^A	passz	Fordított emelés, ötös treff, 10+ FP.
	2♦	passz	2♠	passz	Fogásjelzések úton 3NT-hoz...
	3NT	passz	passz	passz	... ami meg is érkezik, mert az indulónak van kőfogása.

Ha több színből is van fogásunk, licitáljuk őket olyan sorrendben, hogy minél alacsonyabban tartsuk a licitmenetet. Részesítsük előnyben az olyan színeket, amit még a vonalunk a licit során nem említett. A fogások prioritási sorrendje: ász, színhiány, király, szingli. Az eloszlásra építő fogások jelzését mellőzzük a partner által korábban természetesen licitált színekben.

Ha nem akarunk szlemet játszani, térjünk vissza még gém alatt az aduszínre. Ha a partner gém fölé licitál, ha csak lehetséges, próbáljunk neki válaszolni.

Ha a fogásjelzésünket az ellenvonal kontrázza, a partner rekontrája második menetfogást ígér abból a színből. A partnerünk kontra utáni passza bátorít, az aduszínre való visszatérése lebeszél minket a szlemről. Az aduszín ötös magassága feletti fogásjelzések nagyszlemre aspirálnak.

Ha a vonal bármelyik tagja képessé válik a szlem lehetőségének eldöntésére, azonnal be kell licitálnia a végső felvételt, különben feleslegesen szivárogtatunk ki értékes információkat az ellenvonalnak.

A fogásjelzések elkezdése után az aduszín már nem változtatható!

11.3. A Blackwood-konvenció

Ha szlem felvétele felé kacsintgatunk, általában fontos ismernünk a vonalunkon lévő ászok számát, hiszen gyakran akár csak egyetlen ász hiánya is könnyedén elbukttathatja a felvételünket. A partner ászai számának kiderítése tehát elsőrendű fontosságú, és erre a célra szolgál a bridz talán legismertebb mesterséges licitje, a *Blackwood-konvenció* avagy *ászkérdés*.

A Blackwood-konvenció szerint a 4NT bemondás mesterséges, kéri a partnert az ászai számának bejelzésére. A partner a 4NT utáni licitfokozatokkal válaszol:

<i>Válasz</i>	<i>Ászok száma</i>
5♣	0 vagy 4 ász
5♦	1 ász
5♥	2 ász
5♠	3 ász.

Ha a partner válasza kedvező, akkor még jobban bebiztosíthatjuk a felvételt a *királykérdés-sel*, mely (mint az a nevéből is látszik) a királyok számát kérdezi a szintén mesterséges 5NT bemondással. A partner válaszlehetőségei a királykérdésre megegyeznek az ászkérdéssel, persze értelemszerűen hatos magasságon.

A vonalunkon lévő ászok (és esetleg királyok) számának kiderítése után biztonsággal dönthetünk a felvétel optimális magasságáról. Fontos, hogy a Blackwood-konvenciót csak akkor alkalmazzuk, ha fel vagyunk készülve a partner esetleges negatív válaszára is, hiszen az ászkérdés után nehezen tudunk hatos magasság alatt megállni. Ha óvatlanul kérdezzük, előbb-utóbb rá leszünk kényyszerülve egy megalapozatlan szlem bemondására, amit kontrázva elbukva könnyedén a mezőny

végére kerülhetünk. Az ász- és főleg a királykérdés leggyakrabban a kis- és a nagyszlem közötti döntés megkönnyítésére szolgál, nem a kisszlem lehetőségének megvizsgálására.

Az ászkérdést feltevő játékosnak azért lehetősége van kisszlem alatt megállni: az 5NT felvétel eléréséhez a partner válasza után ötös magasságon licitáljunk be egy „játékképtelen” (az ellenvonal által bementett vagy eddig még nem licitált) szint. A partner erre kötelezően bementja az 5NT-t. Például:

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	2♦	passz	Egyre kettő gémforsz.
	3♦	passz	4NT	passz	Hosszú káró színtalálkozás, ászkérdés.
	5♣	passz	5♠	passz	Nulla ász, pánikszerű transzfer 5NT-ra.
	5NT	körpassz			A menekülés sikeres.

A kérdező játékos minden egyéb ötös, hatos magasságú licitje zárólicit, amit a partnere köteles elpasszolni.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	passz	2♣	passz	Egyre kettő gémforsz.
	2♠	passz	3♥	passz	Riverz, késleltetett emelés.
	4NT	passz	5♣	passz	Ászkérdés, nulla ász.
	5♥	körpassz			Ötös magasságú zárólicit.

Ha a gonosz ellenvonal zavaró célzattal „belepofázik” az ászkérdésünkbe, akkor alkalmazzuk a furcsa nevű *DOPI-konvenciót*: a 4NT ászkérdés utáni közbeszólás kontrázása nulla ász, elpasszolása egy ász, a közbeszólás utáni licitfokokozatok jelentése pedig rendre 2, 3, illetve 4 ász. A név tulajdonképpen nem más, mint a konvenció megjegyzését megkönnyítő angol nyelvű mnemonik: *Double with 0 Aces, Pass with 1*. (A DOPI-konvenció egy jó példát mutat arra, hogy bizonyos esetekben meglepő módon akár egy mindközönleges *passz* licit is lehet mesterséges.)

Az ász kérezőnek a DOPI válasz után érdemes megvizsgálnia, hogy nem-e érdemes hagyni az ellenvonalat kontrázva játszani. (A kontrázott buktatásokért kapott jutalom a szlemjutalmat is meghaladhatja.)

11.4. A Gerber-konvenció

Az 1NT, 2NT indulás utáni közvetlen, ugró 4NT licitet érdemesebb az ászkérdés helyett más értelemben játszani. Egyezzünk meg abban, hogy ez a válaszoló részéről kisszlemhez közeli erőt jelez, és invit 6NT-ra. Az induló maximális ponterejével bementja a 6NT-t, egyébként passzol.

A 4NT a partnerünk 1NT vagy 2NT közbeszólása után is hasonló módon szleminvitet jelent, nem pedig ászkérdést.

▶▶	Észak	Kelet	Dél	Nyugat	
	1♥	1NT			Kelet 1NT indulóerejű, erős kör fogással.
			passz	4NT	Nyugat szeretne szlemet játszani. . .
	passz	6NT	körpassz		. . . amivel a maximális ponterejű Kelet egyetért.

Namármost természetesen szanzadu indulások esetén is szükség lehet ászkérdésre, ezért bevezetjük az ún. *Gerber-konvenciót*, ami a Blackwood szanzadu megfelelője. A szan indulás utáni

4♣ licit ászkérdés, ami után az 5♣ királykérdés. A kérdező partnere a Blackwood-konvencióhoz hasonló elven válaszolhat:

4♣ ászkérdés után:		5♣ királykérdés után:	
4♦	0 vagy 4 ász	5♦	0 vagy 4 király
4♥	1 ász	5♥	1 király
4♠	2 ász	5♠	2 király
4NT	3 ász	5NT	3 király

A Greber-féle ászkérdés után bármilyen 5♣-től különböző licit (beleértve a 4NT-t is) zárólicitnek számít.

12.

Kizáró licitek

▶▶▶ A KIZÁRÓ JELLEGŰ indulások és közbeszólások a versenybridzsben jóval gyakoribbak, mint a társasági játékban. Kizáró licitek kettes magasságtól akár hatos-, sőt hetes magasságig is bemondhatók, az ellenvonal valószínű erejének és a saját gyengeségünknek megfelelően.

Ha sikeresen akarunk játszani, a kizáró licitek bemondásának szabályait és a kizárások elleni védekezést egyaránt meg kell ismernünk.

A kizárás alapszabályai:

- ▶ Ha a saját partnerünk kifejezetten nem kényszerít egy új bemondásra, a kizárás után újból megszólalni *tilos*. Ha az ellenfél úgy dönt, hogy 4♥ kizárásunk után közbeszól, *nem* dönthetünk úgy, hogy „csak még eggyel magassabbra”, 5♥-re emeljük a kizárásunkat. Ha az 5♥ kizárást is elbírnánk, miért nem rögtön azt mondtuk?
- ▶ Mielőtt kizárnánk, gondoljuk át az eddigi licitmenetet. Ha partnerünk már passzolt, nyugodtan ugrabugrázhatunk, de ha ő még nem került sorra, érdemesebb óvatosabbnak lennünk, nehogy őt zárjuk ki az ellenfeleink helyett!
- ▶ Ügyeljünk a manshelyzetre. A kizárás magasságának eldöntésekor gondoljunk arra, hogy kedvező manshelyzet esetén (amikor a mi vonalunk mansban, az ellenvonal bellben van), viszonylag több bukást is el tudunk viselni, tehát érdemes lehet egy kicsit agresszívebben licitálni. Ha viszont a manshelyzet kedvezőtlen, legyünk elővigyázatosak, nehogy túlbukjunk magunkat.
- ▶ Hetes vagy hosszabb színnel, gyenge ponterővel licitáljunk vadul. Egy 1400 pontos bukás is kiváló választás lehet, ha a kizárásunkkal az ellenvonal 1430 pontot érő felvételét hiúsítottuk meg.

12.1. Gyenge kettes indulások

A kettes magasságú kizáró indulások (*gyenge kettes indulások*) rendkívül elterjedtek a versenybridzsben. Licitrendszerünkben a 2♣ indulást az erős kezeknek tartottuk fel, a 2♦-t Mini-rómainak (9.11. fejezet) játszuk, a gyenge kettes számára tehát a nemes szín indulások (2♥, 2♠) maradtak.

A gyenge kettes legalább hatos szint és 5–10 FP-ot ígér, és tagadja a (másik) négyes nemes szint. A figurapontok többségének a licitált színben kell lennie. A kettes magasságú indulással értékes licitert veszünk el az ellenvonal elől, de a partnerünk számára is pontosan leírjuk a lapunkat.

1. ♠ AJT9xx ♥ x ♦ Kxx ♣ xxx: Gyenge kettes pikk indulás vagy közbeszólás, manshelyzettől függetlenül.
2. ♠ xx ♥ QJT876 ♦ KQ ♣ xxx: Gyenge kettes kör színben, de csakis kedvező manshelyzetben.
3. ♠ x ♥ KQxxxx ♦ Kxx ♣ Jxx: Harmadik helyen 1♥-t mondhatunk, egyébként passzoljunk.

12.2. Védekezés a gyenge kettés ellen

12.3. Kizárások hármás magasságon

12.4. Kizárások négyes és ötös magasságon

12.5. A partner válaszai

12.6. Kizárások elleni védekezés

13.

Közbeszólások



14.

Küzdelmi licitek



15.

Kontrák



15.1. Informatív kontra

15.2. Negatív kontra

15.3. Responsive Double

15.4. Újranyitó kontra

15.5. Büntetőkontra

15.6. Küzdelmi kontra

15.7. Hívásirányító kontra

Függelék

A.

A feladatok megoldásai

▶▶▶ A KÖNYV FELADATAINAK TÖBBSÉGE roppant egyszerű, csak az éppen tárgyalt fogalmak és módszerek begyakoroltatására szolgál, ezért tanácsos egy fejezet minden feladatát megoldani, *mielőtt belepislantunk* ebbe a függelékbe.

- 1.1. $1\heartsuit, 2\diamondsuit, 2\spadesuit, 2\text{NT}, 3\text{NT}, 4\clubsuit, 4\heartsuit, 4\text{NT}, 6\heartsuit$.
- 1.2. a) A felvevőnek kilenc ($6 + 3 = 9$) ütést kellett volna szereznie, tehát hatszor bukta a felvételt, rövid jelöléssel $3\text{NT}-6$.
- b) A felvevő két szűrtrikkel teljesítette a felvételt ($2\spadesuit+2$).
- c) A felvevő pontosan a vállalt ütésszámot teljesítette ($4\heartsuit=$).
- d) $7\clubsuit-1$ e) $1\diamondsuit-1$ f) $1\text{NT}=\text{}$
- 1.3. a) Nem történt szabálysértés. Az első körben a negyedik helyen ülő játékosnak is passzolnia kell a licitmenet befejezéséhez.
- b) Nyugat utolsó passza szabályellenes volt, hiszen előtte már hárman passzoltak, így a licitálás véget ért.
- c) Kelet hibásan kontrázott, hiszen az 1NT licitet a partnere mondta be.
- d) Észak a $2\diamondsuit$ licitjével elvétette a színrendet, hiszen a kör szín magasabb a kárónál. A $2\heartsuit$ után a káró szín csak hármasságban mondható be.
- e) Kelet ismét hibásan kontrázott, ezúttal ugyanis Nyugat már előtte kontrázta a $2\spadesuit$ bemonadást.
- f) Végre megint egy szabályos licitmenet, senki sem hibázott.
- g) Most Észak rekontrázott tévesen, hiszen Dél $5\diamondsuit$ licite érvénytelenítette Kelet kontráját.
- h) Itt Kelet a rekontrázás szabályait rontotta el. Rekontrázni csak a saját vonalunk által bemondott licitet szabad.
- 1.4. a) $\clubsuit D$, b) $\clubsuit A$, c) $\spadesuit 2$ (lopás), d) $\spadesuit 4$ (felüllopás), e) $\spadesuit K$, f) $\clubsuit 2$, g) $\spadesuit 6$, h) $\clubsuit Q$.
- 2.1. a) $40 + 2 \cdot 30 + 500 = 600$ b) $4 \cdot 30 + 500 = 620$
c) $5 \cdot 20 + 500 = 600$ d) $40 + 2 \cdot 30 + 300 = 400$
e) $4 \cdot 30 + 300 = 420$ f) $5 \cdot 20 + 300 = 400$
g) $20 + 50 = 70$ h) $2 \cdot 20 + 50 = 90$
i) $3 \cdot 30 + 50 = 140$ j) $40 + 30 + 50 = 120$
k) $4 \cdot 20 + 50 = 130$ l) $30 + 50 = 80$
m) $4 \cdot 30 + 500 + 30 = 650$ n) $4 \cdot 20 + 50 + 3 \cdot 20 = 190$
o) $40 + 2 \cdot 30 + 500 + 2 \cdot 30 = 660$ p) $30 + 50 + 6 \cdot 30 = 260$
q) $2 \cdot 30 + 50 + 2 \cdot 30 = 170$ r) $5 \cdot 30 + 300 + 30 = 480$
s) $6 \cdot 30 + 500 + 750 = 1430$ t) $7 \cdot 20 + 300 + 1000 = 1440$
u) $40 + 6 \cdot 30 + 500 + 1500 = 2220$ v) $40 + 6 \cdot 30 + 300 + 1000 = 1520$
w) $6 \cdot 20 + 500 + 750 + 30 = 1300$ x) $6 \cdot 30 + 500 + 750 + 30 = 1460$
- 2.2. a) $2 \cdot (40 + 2 \cdot 30) + 500 + 50 = 750$ b) $4 \cdot 4 \cdot 30 + 300 + 100 = 880$
c) $2 \cdot 4 \cdot 20 + 300 + 50 + 100 = 610$ d) $4 \cdot 30 + 500 + 100 = 720$
e) $4 \cdot 20 + 50 + 100 + 6 \cdot 400 = 2630$ f) $2 \cdot 5 \cdot 20 + 300 + 50 = 550$
g) $4 \cdot (40 + 5 \cdot 30) + 500 + 100 + 750 + 400 = 2510$ h) $2 \cdot 7 \cdot 30 + 300 + 50 + 1000 = 1770$

78 A feladatok megoldásai

- 2.3. a) 50, b) 500, c) 1600, d) 250, e) 100, f) 400, g) 700, h) 2600.
- 2.4. Az ellenvonal bellben 620, mansban 420 pontot kapna a nemes gémért, ezért a ponttáblázat alapján kedvező manshelyzetben legfeljebb három, minden egyéb esetben pedig legfeljebb két kontrázott bukást tudnánk elviselni. A válaszok tehát a) 3, b) 2, c) 2, és d) 2. (Egyébként minor- és szanzadu gémekek ellen is ugyanezek az értékek érvényesek.)
- 2.5. Egy nemesszínű kisszlem értéke bellben 1430, mansban 980 pont, ezért most a) kedvező manshelyzetben hatot, b) kedvezőtlen manshelyzetben hármat, c) általános mansban négyet, d) általános bellben pedig ötöt bukhatunk. (Szanzadu szlem esetén ezek az értékek érvényesek maradnak, minorszlem ellen viszont csak eggyel kevesebbet bukhatunk, ha az ellenvonal bellben van.)
- 3.1. Dummy solution.
- 4.1. Dummy solution.
New paragraph.

B.

Ami a licitrendszerből kimaradt

▶▶▶ AZ ALÁBBIÁKBAN olyan konvenciókat mutatunk be, amiket a saját licitrendszerünkben ugyan mi nem alkalmazunk, de eléggé elterjedtek ahhoz, hogy érdemes legyen velük előbb-utóbb megismerkedni. Értelemszerűen ezt a fejezetet elsősorban a licitrendszert már ismerő játékosoknak szánjuk.

B.1. * Flannery indulás

Az első ilyen kihagyott konvenció rendkívül elterjedt, gyakorlatilag minden bridzsező ismeri, és sokan alkalmazzák is. A neve *Flannery indulás*, és a sztenderd licitrendszer egy kellemetlen hiányosságának a befoltozására szolgál. Képzeld el, hogy egy leosztásban ötös kört és négyes pikket, és gyenge indulóerőt (mondjuk 13 FP-ot) látunk a kezünkben. Ekkor az induláskor igen nehéz helyzetbe kerülünk. Tegyük fel ugyanis, hogy 1♥-rel indulunk, de a partnernek nem felel meg a kör szín. Ekkor viszonzásunkban nem mondhatnánk 2♠-et, hiszen ez riverz lenne, amihez mi túl gyengék vagyunk. Márpedig jó lenne tudatni a partnerrel a négyes pikkünket is. (A probléma ötös pikkkel vagy hatos körrel nem jelentkezik: az előbbivel 1♠-kel indulunk, az utóbbival ismételjük a kört.)

A csapdából való kikeveredésre találták ki a *Flannery konvenciót*: a 2♦^A indulás mesterséges, ötös vagy hatos hosszúságú kört és négyes pikket, valamint 11–15 FP-ot jelez a partnernek. Például a ♠KQxx ♥AJxxx ♦Ax ♣xx kézzel Flannery-vel indulunk. (Sokan úgy játszik, hogy a Flannery csak ötös körrel mondható be.)

Ha Flannery-t játszunk, a 2♦ indulás pontosan leírja a lapunkat; a válaszoló a kapott információ és a saját lapja alapján el tudja dönteni a felvétel színét és optimális magasságát. A lehetséges válaszok a következők:

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 2♥, 2♠ | Zárólicit, nincs esély gémpre. |
| 3♥, 3♠ | Géminvit, erre az induló erős kézzel bmondja a gémet, egyébként passzol. |
| 4♣ ^A , 4♦ ^A | Transzfer 4♥-re, illetve 4♠-re. (Ha a válaszoló nem akarja, hogy az induló terüljön le az asztalra.) |
| 4♥, 4♠ | Zárólicit. |
| 2NT ^A | Szlemaspiráció, eloszláskérdés. Az induló válaszlehetőségei: |
| 3♣ | Hármas ♣, szingli ♦. |
| 3♦ | Hármas ♦, szingli ♣. |
| 3♥ | Hatos körrel. |
| 3♠ | Dubló-dubló, alsózónás ponterő. |
| 3NT | Dubló-dubló, felsózónás ponterő. |
| 3♣ | Négyes ♣. (Sikén ♦.) |
| 3♦ | Négyes ♦. (Sikén ♣.) |

Hogy mi miért nem használunk Flannery-t? Véleményünk szerint kár a 2♦ indulást egy ilyen ritkán előforduló lehetőség bejelzésére elpazarolni; érdemesebb helyette a sokkal gyakorlatiasabb (bár egészen más kéz leírására szolgáló) *mini-római* konvenciót (9.11. fejezet) alkalmazni. Természetesen beépítettünk némi segítséget a Flannery-kezek licitálására: az ilyen kezekkel 1♥-rel

80 Ami a licitrendszerből kimaradt

indulunk. Ha a partnerünknek van legalább négyes pikkje, de nincs körtámogatása, akkor $1\spadesuit$ -et (6+ FP) kell mondania. (A kényszerítő szan, ami igazából a riverzproblémát ($1\heartsuit-1NT-(2\spadesuit)$) okozza, a licitrendszer szerint *tagadja* a négyes pikk szint, azaz ezután felesleges bemutatnunk a négyes pikkünket.)

B.2. * Texas-transzfer

B.3. * Precíziós treff

C.

Valószínűségi táblázatok

▶▶▶ EBBEN A FÜGGELÉKBEN két érdekes táblázatot közlünk. Az első az adott figurapont-értékű kéz valószínűségét adja meg. Innen hozzávetőlegesen kiszámolható, hogy pl. osztásonként nagyjából 10% az esélyünk arra, hogy egy 1NT indulóerejű lapot kapunk. Természetesen a táblázat a lapok elosztását nem veszi figyelembe.

FP	%	$\sum\%$	FP	%	$\sum\%$
0	0.36389610	0.3638961	20	0.64353561	99.1984539
1	0.78844155	1.1523376	21	0.37786718	99.5763211
2	1.35611948	2.5084571	22	0.21004276	99.7863638
3	2.46236363	4.9708207	23	0.11190369	99.8982675
4	3.84543838	8.8162591	24	0.05590335	99.9541709
5	5.18619336	14.0024525	25	0.02642776	99.9805986
6	6.55409614	20.5565487	26	0.01166829	99.9922670
7	8.02808715	28.5846358	27	0.00490665	99.9971736
8	8.89218935	37.4768251	28	0.00185677	99.9990303
9	9.35622759	46.8330528	29	0.00066716	99.9996975
10	9.40511488	56.2381676	30	0.00021984	99.9999174
11	8.94468042	65.1828480	31	0.00006113	99.9999785
12	8.02686515	73.2097132	32	0.00001718	99.9999957
13	6.91433184	80.1240450	33	0.00000352	99.9999992
14	5.69332318	85.8173683	34	0.00000007	100
15	4.42367920	90.2410474	35	9.8268E-08	100
16	3.31091855	93.5519659	36	9.4481E-09	100
17	2.36169490	95.9136609	37	6.2980E-10	100
18	1.60508447	97.5187453			
19	1.03617290	98.5549183			

A második táblázatban megadjuk az egyes színelosztások valószínűségét. Ebből pl. az a (meglepő? nem meglepő?) tény deríthető ki, hogy a leosztások többségében szokott lenni legalább egy ötös vagy hatos szín. Vagy például felfedezhetjük, hogy egy egyszínű (pl. 13 db. pikkből álló) kéz kikeverésének a valószínűsége kisebb, mint a lottó ötös megnyeréséé.

Elosztás	%	Elosztás	%		
1.	4432	21.551	21.	8221	0.193
2.	5332	15.517	22.	8311	0.118
3.	5431	12.931	23.	7510	0.1085
4.	5422	10.580	24.	8320	0.1085
5.	4333	10.536	25.	6610	0.0723
6.	6322	5.642	26.	8410	0.0452
7.	6421	4.702	27.	9211	0.0178
8.	6331	3.448	28.	9310	0.0100
9.	5521	3.173	29.	9220	0.008220
10.	4441	2.993	30.	7600	0.005655
11.	7321	1.881	31.	8500	0.003130
12.	6430	1.326	32.	10-210	0.001096

82 Valószínűségi táblázatok

	Elosztás	%
13.	5440	1.243
14.	5530	0.895
15.	6511	0.705
16.	6520	0.651
17.	7222	0.513
18.	7411	0.392
19.	7420	0.362
20.	7330	0.265

	Elosztás	%
33.	9400	0.000969
34.	10-111	0.000396
35.	10-300	0.000155
36.	11-110	0.00002591
37.	11-200	0.000011497
38.	12-100	0.000000319
39.	13-000	0.0000000006299

D.

Irodalomjegyzék

▶▶▶

E.

Angol–magyar szószeret

▶▶▶ AZ ALÁBBIKBAK KÖZLÜNK egy kis hevenyészett angol–magyar bridzs-szótárt, az angol nyelvű szövegek (pl. a *rec.games.bridge* hírcsoport cikkei) megértésének megkönnyítése céljából.

ace (A)	ász (A)
alert	kopogás
artificial bid	mesterséges licit
balancing	licitálás küzdelmi helyzetben
bid	licit
card	kártya
club (C)	treff (t, ♣)
contract	felvétel
convention	konvenció
cue bid	felüllicit
dealer	osztó
declarer	felvevő
diamond (D)	káró (k, ♦)
director	zsűri
distribution value	elosztásérték
distribution	elosztás
double	kontra
dummy	asztal
duplicate bridge	versenybridzs
entry	átmenet
establish	felmagasítani
finesse	expasz, impassz
fit	találkozás (aduszíné)
game force	gémforsz
game	gém
grand slam	nagyszlem
hand	kéz (a 13 lap)
heart (H)	kőr (c, ♥)
high card point (HCP)	figurapont (FP)
honour	magasfigura, „honőr”
international match point (IMP)	nemzetközi meccspont
jack (J)	bubi (B)
jump shift	ugró új szín
king (K)	király (K)
lead	(indító) kijátszás
left hand opponent (LHO)	baloldali ellenfél
major suit	nemes szín
match point (MP)	meccspont (MP)
minor suit	minor szín
natural bid	természetes licit
negative double	negatív kontra
no trump (NT)	szanzadu (sz)

not vulnerable	mans
opener	induló
opponent	ellenfél
overcall	közbeszólás
overruff	felüllopás
overtrick	szűrtrikk, többletütés
partial score	töredékjáték
pass	passz
penalty double	büntetőkontra
preemptive	kizáró
pusher	magas közélap (9,10)
queen (Q)	dáma (D)
raise	emelés
rebid	viszonzválasz
redouble	rekontra
reopening double	újranytó kontra
responder	válaszoló
response	válasz
reverse	riverz
right hand opponent (RHO)	jobboldali ellenfél
ruff	lopás
ruffing finesse	aduimpassz
shift	új szín licitje
singleton	szingli
single	szingli
slam	szlem
small slam	kisszlem
scoresheet	íráslap
spade (S)	pikk (p, ♠)
squeeze	beszorítás
stiff	szingli (jelző)
stopper	fogás
suit	szín
support	támogatás
takeout double	informatív kontra
tally	írástáblázat
throw-in	ütés kihagyása
trick	ütés
trump	adu
two over one	egyre kettő
undertrick	bukás
victory point (VP)	győzelmi pont
void	sikén (színhiány)
vulnerable	bell

F.

Tárgymutató

▶▶▶ A KÖNYVBEN SZEREPLŐ fogalmak, kifejezések definíciójának helyét a tárgymutatóban vastag betűkkel jelöltük. A könyvben alkalmazott rövidítéseket a kifejtésükre történő kereszt-hivatkozással soroltuk fel. Az indexben szereplő idegen kifejezések mellett is csupán egy kereszt-hivatkozást találunk a magyar megfelelőre.

SZIMBÓLUMOK

- ♣, *lásd* treff
- ◇, *lásd* káró
- ♥, *lásd* kőr
- ♠, *lásd* pikk

A, Á

- A, *lásd* ász
- ACBL, *lásd* American Contract Bridge League
- aduszín, 5, 28
- American Contract Bridge League, 8
- American Whist League, 27
- Amerikai Egyesült Államok, 8, 23, 27
- Anglia, 27
- ász, 3, 31
- asztal, 6, 8, 9
- auction bridge, 28
- AWL, *lásd* American Whist League

B

- B, *lásd* bubi
- bell, 13, 17
- bemondás, 5, 6
- Bentinck, Lord Henry, 27
- bridge, 28
- bridge whist, 27
- bridzs, 28
- bridzsklub, 17, 21, 22
- bridzsprogram, 28
- British Museum, 28
- bubi, 3, 31
- Budapest, 28
- bukás, 6
- bukások értéke, 15

C

- Cavendish, 27, 28
- célpontszám (Csikágó), 20
- Chicago, 27, *lásd* Csikágó

contract bridge, *lásd* kontrakt bridzs

CS

- csapatverseny, 23–26
- csere, 22
- Csikágó, 19
 - alapváltozat, 19
 - oroszló pontozással, 20
 - versenybridzspontozással, 19

D

- D, *lásd* dáma
- dáma, 3, 31
- Dél, 3
- Deschappelles, Clay, 27
- diagram
 - lejátzás, 10
 - leosztás, 3, 4
 - licit, 8
- dubló, 4
- dupla csere, 22

DZS

- Dzsóker, 3

E, É

- égtájak, 3
- Egyre Kettő licitrendszer, 7
- eloszláspont, 31
- emelés, 3
- eredmény, játszmaé, *lásd* pontérték
- eredményjelző lap, *lásd* íráslap
- Észak, 3
- Észak–Dél vonal, 3
- etika, 9

F

- felüllopdás, 9
- felvevő, 28
- felvevőjátékos, 6

felvevővonal, 5, 6

figurapont, 20, 31

fogás, 32

FP, *lásd* figurapont

francia kártyacsomag, 3

Franciaország, 27, 28

G

gém

robber bridzsben, 17

versenybridzsben, 14

gémerejű felvétel, 14

gémjutalom, 14, 18, 28

Glasgow, 27

go, 28

GY

gyorsütés, 32

győzelmi pont, 25

H

HCP (high card point), *lásd* figurapont

honőr, 18

honőrijutalom, 18

Hoyle, Edmond, 27

I, Í

illem szabályok, *lásd* etika

IMP (international match point), *lásd* nemzetközi meccspont

indító kijátszás, 8

íráslap, 21

csapatversenyben, 23

párosversenyben, 22

robber bridzsben, 17

J

J, *lásd* bubi

Joker, 3

K

K, *lásd* király

káró, 3

kártyacsomag, 3

Kelet, 3

Kelet–Nyugat vonal, 3

kijátszás, 9

kijátszott lapok, 9

király, 3, 31

kisszlem, 14

kiütéses csapatverseny, 25

kontra, 5, 6

kontrakt bridzs, 28

kontrázott teljesítés jutalma, 14

kopogás, 7

kőr, 3

körmérkőzéses csapatverseny, 25

körpassz, 6

L

lapértékelés, 31

lejátszás, 8

lejátszási diagram, 10

leosztási diagram, 4

licit

bemondás, 6

kontra, 6

magassága, 5, 28

mesterséges, 7

passz, 6

rekontra, 6

természetes, 7

licitálás, 5

licitdiagram, 8

licitdoboz, 6, 7

licitek megisméltése, 6

licitkártya, 6

licitrendszer, 7, 28

lopás, 9

lopásérték, 31

M

magas közélapok, 31

magas-alacsony jelzés, 27

magasság (bemondásé), 5

majorszín, *lásd* nemes szín

mans, 13, 17

manshelyzet, 4, 13

Csikágóban, 19

robber bridzsben, 17

versenybridzsben, 13

manshelyzetet, 21

manstáblázat, 13

meccs, *lásd* mérkőzés

meccspont, 22

nemzetközi, 20, 24

párosversenyben, 22

menetfogás, *lásd* fogás

mérkőzés, 23

mesterséges licit, 7

mezőny, 21

minorszín, 3, 13, 28

mínuszrobber, 19

Mitchell, J. T., 27

Mitchell-verseny, 22

MP, *lásd* meccspont

N

nagyszlem, 14

nemes szín, 3, 13

nemzetközi meccspont, 20, 24

Nemzetközi Olimpiai Bizottság, 28
New Orleans, 27

NY

Nyugat, 3

O, Ó

oktáv, 23
olcsó szín, *lásd* minorszín
Olimpiai Játékok, 28
osztás, 3, 21
osztó, 28

P

pakli, 3
páros licitmenet, 8
párosverseny, 22, 23
passz, 5, 6, 28
Patton-pontozás, 26
Philadelphia, 27
pikk, 3, 28
plafond, 28
pontérték, 13–16
pontozólap, *lásd* íráslap
Portland Club, 27

Q

Q, *lásd* dáma

R

régi pontrendszer, 15
rekontra, 5, 6
rekontrázott teljesítés jutalma, 14
robber, 17
robber bridzs, 17
 íráslapja, 17
 klubokban, 17
robberjuttalom, 14, 18
ruff and honours, 27
ruff slam, 27

S

sakk, 28
sikén, *lásd* színhiány
Standard American licitrendszer, 7, 8
stop, 6
svájci rendszerű csapatverseny, 25

SZ

szan, *lásd* szanzadu

szanzadu, 5, 13, 28
szerencse, 17, 21, 27
színek, *lásd* treff; káró; kör; pikk
szingli, 4
színhány, 4
színhjáték, 9
szkórhelyzet, *lásd* manshelyzet
szlem, 14
szlemjuttalom, 14, 28
szűrtrikk, *lásd* többletütés

T

T (tízes lap), 3
társasági bridzs, 9, 14, 17–20
természetes licit, 7
téves licit, 6
tok, *lásd* versenytok
többletütés, 15, 28
töredékjáték, 14
töredékprémium, 14, 18
treff, 3
triumph, 27
trump, 27
Two Over One, *lásd* Egyre Kettő licitrendszer

U, Ú

ugró licit, 6

Ü, Ű

ütés, 5
ütés elvitele, 9
ütésérték, 13, 28
ütéskenyszer, 9

V

Vanderbilt, Harold S., 28
versenybridzs, 4, 7, 9, 13, 21–26
versenytok, 4, 21
vesztőütés, 32
vonat, 3
vonat alatti pontok, 17
vonat feletti pontok, 17
VP (victory point), *lásd* győzelmi pont

W

whisk, 27
whisk and slabbers, 27
whist, 27
whistklub, 27
whistverseny, 27