

BRIDZS

FELVEVŐJÁTÉK KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK

A fellendülőben lévő magyar bridzssport részére nélkülözhetetlen segítséget nyújt a KFKI bridzskörének ez a kiadványa, amely az utóbbi években megjelenő, főképp a licitálás kérdéseivel foglalkozó művek után - a bridzs másik, igen fontos részét: a játék technika alapelemeit ismerteti. Az újonnan bekapcsolódó játékosok, a különböző bridzs-tanfolyamok hallgatói, s időnként még a versenyjátékosok is haszonnal forgathatják a kiváló amerikai játékos és szerző, Dorothy Hayden könyve alapján készült összeállítást. A lejátszás minden alapvető fázisát bemutató anyag világos, könnyen áttekinthető példákkal segíti elő az elméleti ismeretek rögződését, egyúttal bevezetését adva a magasabb szintű játéktechnikai ismereteknek is.

A hézagpótló munka megjelenését őszinte örömmel üdvözöljük.

Budapesti Bridzs Egyesület
Elméleti Bizottsága

TARTALOMJEGYZÉK

I. rész ALAPOK.....	1
1. fejezet: Lapkombinációk, színkezelés	1
2. fejezet: Biztonsági játékok	8
3. fejezet: Adu nélküli játék alapjai.....	12
Honnan szerezzük meg a szükséges ütéseket?.....	12
Melyik a jobb esély?.....	13
A közlekedés problémája	14
Kivárás (holdup).....	14
Mikor nem szabad kivárni?	15
Mennyi ideig várjunk a beütéssel?.....	15
A Bath coup.....	16
Melyik ellenjátékosnak engedhetjük ki az ütést?.....	18
Blokolni az ellenvonal színét.....	19
4.fejezet: A színjáték.....	20
Aduzás.....	20
Az asztal színének felmagasítása	22
Hogyan játszuk a kétszínű kezeket?	23
„Vesztőt a veszítőre” játék	24
Lop-impasz	24
Hosszú adu, rövid adu elve.....	25
A 4-3-as adu	26
A 4-4-es adu	27
A keresztlopás	29
II. rész HALADÓKNAK	30
5. fejezet: Végjáték, kényszerhívások	30
Elimináció	30
Pseudo elimináció.....	33
Végjáték szanzaduban	34
6. fejezet: Kártyaolvasás, az ellenfél elosztásának kiszámítása	37
7. fejezet: Bűvészkedés az aduval	43
Dummy reversal	43
Adu (Grand) coup.....	47
Végjáték aduban	49
Coup en passant.....	49
8. fejezet: Beszorítás, kényszerdobás	50
Kétoldalú beszorítás	57
Vienna coup.....	61

I. ALAPOK

1. fejezet:

Lapkombinációk, színkezelés

A helyes színkezelés a lejátszás alapja. A legalapvetőbbektől a mesterjátékosok által megoldott problémáig több száz helyzet létezik, ám mindegyik a következő három alapvető technikai fogás valamelyikének változata:

- 1., magasfigura szöktetés (expasz)
- 2., impassz
- 3., ütés kiengedése

A bonyolultabb színkezelési problémák vizsgálata előtt nézzünk mindegyikre egy-egy példát.

1. magasfigura szöktetés (expasz)

asztal
K 4

3 2
kéz

Ha ebből a színből ütni akarunk, az egyetlen lehetőség: kézből hívni az asztali K felé, bízva abban, hogy az A tőlünk balra a K előtt fekszik.

2. egyszerű impassz

(Észak)
A D
(Nyugat) (Kelet)
3 2
(Dél)

Ebben a helyzetben két ütés megszerzése akkor lehetséges, ha a színből a K Nyugatnál van, ezért kézből kicsit hívunk, és ha Ny kis lapot ad, a D-val próbálunk ütni.

3. ütés kiengedése:

A K 5 4 3 2

8 6

Nincs más átmenetünk az asztalra és ebből a színből öt ütést kell szereznünk. Ez nyilván csak akkor lehetséges, ha a K-Ny vonalon lévő 5 lap elosztása 3-2. A helyes játékunk: kézből kis lapot hívunk, és az asztalról is kicsit teszünk -hagyjuk az ellenfelet ütni-, de később az A és K lehívásával a szín magasodik.

A fejezet további részében gyakran előforduló színkezelési problémákat ismertettük. Az Olvasó -ha van kedve hozzá- próbálja megoldani őket és csak utána nézze meg a megfejtést.

A következő három lapkombinációban két ütés megszerzésére kell a nagyobb esélyű játékot megtalálni.

A B 10

4 3 2

Bízunk kell abban, hogy a hiányzó két magasfigura (K és D) közül legalább egy Nyugatnál van. Ezért kézből kell kétszer hívni, és ha Ny első hívásunkra kis lapot tesz, az asztalról a bubit, majd a T-t adjuk az ütésbe. A 4 lehetséges eset (Nyugatnál van a K és a D, a K, vagy a D, egyik sem) közül háromban kettőt tudunk ütni.

K B 10

4 3 2

A két ütéshez szükséges, hogy a D Nyugat kezében legyen, ezért kétszer impasszolunk az asztali B T-el

A D 9

4 3 2

Az átlagos játékos azonnali D impasszt adna, hogy kettőt üssön. Megnövelhetjük az esélyt, ha először (feltéve, hogy Ny kis lapot ad) a 9-cel próbálunk ütni. Ha Nyugatnál van a B T, így kihajtjuk a K-t.

A D 3 2

B 7 6 4

Hogyan tudunk négyet ütni?

Az esély a Nyugatnál lévő másodlagos K, ezért kézből kicsit hívunk és az asztali D-val próbálunk ütni. Ha ez sikerül lehívjuk az A-t is -ebbe esnie kell a K-nak. Ha kézből a bubit hívjuk először, semmit sem nyerünk, mert ezt Nyugat fedi és később ki kell adnunk még egy ütést.

K B 3 2

D 5 4

Mi a legjobb esélyű játék három ütésre?

Nyilvánvaló, hogy az A-t ki kell adnunk. Ha az A figurát üt, csak a kint lévő hat lap 3-3-as elosztása segít. Mi a helyzet azonban, ha pl.: a licit alapján tudjuk, hogy az A Nyugatnál van? Kicsit hívunk az asztal felé -így akkor is hármát ütünk, ha Nyugatnál lévő A csak másodlagos.

A B 9

4 3 2

Mi a legjobb mód két ütésre ezzel a kombinációval?

Az ellenvonalon van a K,D,T. Kettőt tudunk ütni, ha Nyugatnál a három lap közül legalább kettő van. A lehetséges esetek: K és D, K és T, D és T. Így a jó játék : először impassz a 9-cel, majd a B-val.

A 5 4 3

D B 2

A legjobb játékkal hármát kell ütnünk.

Ebben az esetben az impassz nem segít, mert akár sikerül, akár nem -ha az ellenvonal jól játszik- csak a maradék lapok 3-3-as elosztása esetén tudunk hármát ütni. A nagyobb esély arra játszani, hogy K-nél van a K, kétszer kell kis lapot hívni az A alól, azaz szöktetni a D B-t.

K 4 3 2

D 7 6 5

Hármat szeretnénk ütni, de hogyan?

Ez csak abban az esetben lehetséges, ha valamelyik ellenjátékosnál második A van, és eltaláljuk, hogy kinél. Szóktetni próbáljuk az egyik figurát, és ha sikerül, körbeengedünk egy kis lapot, bízva abban, hogy ezt az A üti.

A K 3 2

B 5 4

Ebben a helyzetben mi a legjobb megoldás három ütésre?

Lehívjuk az asztal egyik magasfiguráját, majd szóktetjük a B-t. Mindig hármat ütünk, ha a D Keletnél van, vagy Nyugatnál szingli D van, vagy a maradék lapok elosztása 3-3.

D 2

K 6 5 3

Van reális esélyünk két ütésre ebből a felszerelésből?

Természetesen, ha az A és mellette nem több mint két lap Nyugatnál van. Szóktetjük a D-t, majd kétszer kis lapot körbeengedünk, bízva abban, hogy üttetjük az A-t.

K D 10 5 2

A 9 7 4

Ha ötöt akarunk ütni, van-e jelentősége, hogy melyik magasfigurát hívjuk először?

Ha a kintlévő lapok elosztása 2-2 vagy 3-1, mindegy milyen sorrendben hívjuk le a magasfigurákat. A 4-0 elosztás ellen azonban védekeznünk kell úgy, hogy elsőnek abból a kézből hívunk, ahol a két magasfigura van. Így bármelyik kézben van a B 8 6 3, mindig meg tudjuk fogni.

A K 8 3

D 9 7 3 2

Vajon miben különbözik ez az eset az előzőtől?

Ebben az esetben a Keletnél lévő B T 6 4 ellen nem tudunk védekezni, viszont ha Ny kezében van ez a négy lap, akkor csak úgy tudjuk beimpasszolni, ha a D-t hívjuk először.

D 9 6 4

A B 10 2

Nincs több átmenetünk az asztalra, ahonnan most hívunk, és 4-et kell ütni.

Világos, hogy impasszt kell adni, de nem mindegy, hogy melyik lappal! Ha a D-val kezdjük nem tudjuk elfogni Kelet esetleges negyedik királyát, mert nincs több átmenetünk és másodszor már a kézben ütünk. Ezért a helyes sorrend: előbb a 9-cel, majd a D-val utána kicsivel a kézi A B felé.

A

B 10 5 4 3 2

Hogyan tudjuk ebből a színből a legtöbbet ütni, ha az A hívásba mindkét oldalról kis lapot kapunk.

Ha az ellenvonalon lévő lapok elosztása eredetileg 3-3 volt, mindegy, hogy a B-t, vagy egy kis lapot hívunk másodszorra. Védekezni akkor tudunk a bármelyik kézben lévő második figura ellen, ha másodszorra kis lapot hívunk.

B 5

A 9 7 4 3 2

Ebből a színből csak egy ütést szabad kiadni. Mikor lehetséges ez?

Egyetlen reményünk, hogy Ny kezében K T, vagy D T kombináció van. Kis lapot játszunk a B felé -ezt Nyugatnak ütnie kell- majd az asztalról a B-t hívjuk és impasszoljuk Kelet magasfiguráját, amibe esnie kell a Nyugatnál lévő tizesnek.

Az alapkérdések közé tartozik, hogy mikor adjunk impasszt, és mikor játszunk az ellenvonalon lévő magasfigura esésére. Ezt a kérdést mindig a százalékokban kifejezett nagyobb esély dönti el, azaz a színből az ellenvonalon lévő lapok különféle elosztásának gyakoriságai. Tekintsük át az alábbi táblázatot:

Elosztási lehetőségek	Elosztás %-os gyakorisága	Elosztási lehetőségek	Elosztás %-os gyakorisága
Hiányzó lapok száma: 2		Hiányzó lapok száma: 3	
1 - 1	52.0	2 - 1	78.0
2 - 0	48.0	3 - 0	22.0
Hiányzó lapok száma: 4		Hiányzó lapok száma: 5	
3 - 1	49.7	3 - 2	67.8
2 - 2	40.7	4 - 1	28.3
4 - 0	9.6	5 - 0	3.9
Hiányzó lapok száma: 6		Hiányzó lapok száma: 7	
4 - 2	48.4	4 - 3	62.2
3 - 3	35.5	5 - 2	30.5
5 - 1	14.5	6 - 1	6.8
6 - 0	1.5	7 - 0	0.5
Hiányzó lapok száma: 8		Hiányzó lapok száma: 9	
5 - 3	47.1	5 - 4	58.90
4 - 4	32.7	6 - 3	31.41
6 - 2	17.5	7 - 2	8.57
7 - 1	2.9	8 - 1	1.07
8 - 0	0.2	9 - 0	0.05

Meg kell jegyeznünk, hogy ezek a gyakoriságok csak az ideális keverés esetében valósulnak meg. A gyakorlatban egy játszma után a kártyacsomagot csak kétszer-háromszor keverik meg, és újra osztanak. Ez messze van az ideális keveredéstől, a lapok helyzete nem lesz független az előző játszmatól, a gyakoriság értékek -általában- az egyenletesebb elosztások felé tolnak el.

A táblázatból láthatjuk, hogy ha három lap hiányzik a királlyal, miért az impassz a nagyobb esélyű játék. Hiányzó D esetében, ha négy lap áll ki, még az esésre való játék a nagyobb esély.

Nézzünk néhány példát az impasszal kapcsolatos problémákra:

A B 8

K 10 9 7 5

Hogyan fogjuk meg a hiányzó D-t?

Öt hiányzó lap esetén mindenképpen impasszolunk és első ránézésre úgy tűnik, hogy mindegy melyik irányba -valójában nem ez a helyzet. Nem tudunk védekezni Kelet esetleges szingli ill. Ny negyedleges dámája ellen egyszerre. Ha Kelet felé impasszolunk az A lehívásával megfoghatjuk Ny szingli dámáját és kétszer tudjuk impasszolni Kelet figuráját.

5 4 3 2

A K B 6

Ha nem adhatunk ki ütést a színből, hogyan játszunk a legjobban?

Csak abban az esetben tudunk négyet ütni, ha a hiányzó öt lap elosztása 3-2. Ha Ny kezében 3 lap van, mindegy, hogy impasszolunk vagy esésre játszunk (ha nála a D úgyszintén üt vele), az érdekes az az eset, ha Keletnél van 3 lap. Ha ott a D impasszolni kell, ha nincs esésre kell játszani. Az impassz a nagyobb esély, mert gyakrabban lesz a D ott, ahol a több lap van.

5 4 3 2

A K B 10

Miben különbözik ez az eset az előzőtől?

Ennél a lapkombinációnál nagyobbak az esélyeink a 4 ütés megszerzésére, mint az előbb, mert védekezni tudunk Nyugat szingli és Kelet negyedleges dámája ellen is (egyik magasfigura lehívása, majd kétszeres impassz).

K 10

A B 4 3 2

Mi a legjobb esélyű játék az öt ütésre?

Ha a D Kelet kezében van, csak akkor tudunk ötöt ütni, ha harmadlagos, míg Ny-nál lehet D x vagy D x x azonnali impasszal a K T felé meg van az öt ütés.

A bemutatott lapkombinációkon kívül rengeteg létezik, melyeket megtanulni lehetetlen. Reméljük, hogy az Olvasónak sikerült elsajátítani azt a szemléletet, amely révén a saját gyakorlatában előforduló színkezelési problémákat nem sablonszerűen, hanem a fejezetben ismertetett gondolkodásmóddal igyekszik megoldani.

Meg szeretnénk jegyezni, hogy itt nem kiosztásokat tárgyaltunk. Lehetséges, hogy az elméletileg legjobb módszer egy adott játszmaiban nem a legjobb megoldás, így nem szabad mechanikusan alkalmazni őket.

2. fejezet

Biztonsági játékok

A felvevőjátékos elsődleges célja, hogy a vállalt felvételt teljesítse. Sokszor célszerű ezért nem a megszokott módon játszani a biztonság érdekében. Ezekben az esetekben általában egy-egy plussz ütésről (szűrtrikk) mondunk le a teljesítés érdekében. Ha biztonsági játékot játszunk mindig a legjobb esélyt keressük egy felvétel teljesítésére, lehetőleg 100%-osat. Ebben a fejezetben erre mutatunk példákat:

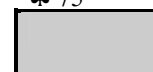
K 10 6 5

A 9 7 3 2

Kisszemet játszunk és ez az aduszínünk, a többi színekben nincsen kiadó ütésünk (és lopásveszély sem fenyeget). Hogyan aduzzunk? Egyet kiadhatunk, de kettőt -ami 4-0-ás aduelosztás esetén merülhet fel nem. A biztos védekezés: kis adut hívni a kézről vagy az asztalról és ha az ellenjátékos kis lapot ad a tizest ill. a 9-est rakjuk az ütésbe. Ezzel a játékkal ugyan majdnem mindig kiadunk egy ütést -sokszor olyat, amelyet pl.: az A K lehívásával nem adnánk ki-, de egynél többet sohasem. A plussz ütésről való lemondás megéri a belicített 12 ütés biztos teljesítését, és az ezért járó jutalom felírását.

♠ B3
♥ 654
♦ AKD874
♣ 75

Három szanzadut játszunk.



Ny a pikk 2-sel indul, és az asztali B üt.

♠ AD7
♥ AB87
♦ 65
♣ AB82

Hogyan játsszunk?

2 pikk, 1-1 kör és treff ütésünk van, és 5 káró ütéssel megvan a 9. Ha a szín kint lévő lapjainak elosztása 3-2 az A K D, lejátszásával 10 ütésünk van, de ha 4-1 és így játszunk, nem tudunk teljesíteni, mert nincs más átmenetünk a felmagasodó lapokért. A biztonságos játék: kis kárót hívni az asztalról, majd a másik kézi kis lappal lemenni az asztalra másodszor, így a 4-1-es elosztás esetén is megvan a szükséges 5 ütés.

♠ 76 6 szanzadut játszunk.

♥ AK863

♦ D72

♣ AKB



Ny a treff tizessel indul.

♠ AK8

♥ T52

♦ AK65

♣ D32

Lehívjuk a kör A-t, ebbe Kelettől esik a B. Hogyan tovább?

Ha Keletnél D B van, A K lehívása után 13 ütésünk lesz. Ha B-ja viszont szingli és így játszunk, Nyugatnak két ütése lesz a D 9 révén. Ez ellen védekezünk, ha a második kör hívásunk kis lap a tizes felé. A 3-2-es színelosztás esetén elvesztettünk egy plussz ütést, de 4-1-es elosztás esetén csak ezzel a játékkal teljesítünk, mert Ny üti a D-val a T-t, de később elfogjuk a 9-t. Négy kör, két pikk, három káró és három treff ütéssel teljesítjük a felvételt.

6 4 3

A D T 8 7 2

Ismét kisszlemet játszunk, és ez az aduszínünk. Hogyan játszunk, ha a többi színben nincsen kiadó ütésünk? (Tetszés szerinti kézi és asztali átmenetünk van.)

Ha Ny kezében K B x x, vagy K B x van mindegy mit csinálunk, mert úgymint fog ütni. Ha a figurák Keletnél vannak, szintén mindegy mit csinálunk, melyik lappal adunk impasszt. Ha a szín elosztása 2-2 akkor az A, majd kicsi hívásra magas az összes adunk.

Az egyetlen problematikus helyzet, ha Nyugatnál szingli figura, vagy a K B van. Tételezzük fel, hogy az asztalról hívjuk a színt és kézből a D-t (vagy a T-t) tesszük miután Kelet kis lapot adott. Ezt Ny üti a királlyal (vagy a B-val). Másodszor újra az asztalról hívunk és K-t adjuk. Melyik lapot adjuk kézből? Szingli volt-e Ny figurája -ekkor az impassz a jó játék- vagy dubló K B ebben az esetben az A-t kell játszani. Minden problémánkat megoldja, ha az aduzást az A lejátszásával kezdjük, majd az asztalról kicsit hívunk és lefedjük amit Kelet ad. (9-re T-t, a B-ra a D-t tesszük.) Ezzel a játékkal ha lehetséges, csak egy ütést adunk ki.

K 9 2

A B 6 4 3

Ebből az aduszínből kiadhatunk egyet. Hogyan játszunk?

Első gondolatunk az lenne, hogy lehívjuk a K-t, majd impasszt adunk az A B felé. Ez a játék akkor helyes, ha ütésvesztés nélkül kell játszani ezt a színt. Vizsgáljuk meg mennyivel változik a helyzet, ha egy ütést kiadhatunk!

Ha a szín elosztása az ellenvonalon 3-2, egynél többet soha nem adunk ki, ha 5-0, mindig két ütést adunk ki. Érdekes a 4-1-es elosztás. Hogyan védekezünk ez ellen?

Lehúzzuk az A-t, majd kicsit hívunk a K 9 felé, és ha Ny kicsit ad a 9-t tesszük. Nem baj ha ezt Kelet a tizessel üti, mert a K lehívásával magasodik a szín, viszont ha Kelet ebbe az ütésbe nem ad, ütöttünk a 9-cel. Ha Ny nem ad ebbe az ütésbe, ütünk a királlyal és szöktetve a kézi B-t védekezünk a Keletnél lévő D T x x ellen.

9 3

A K D T 4

Hogyan játszunk ezt a színt, ha ötöt, és hogyan ha négyet kell belőle ütni?

Ha öt ütés szükséges, nincs más megoldás, mint lehívni az A K D-t bízva abban, hogy a B esik és nem 5-1 ill. 6-0 az elosztás. Ha azonban csak 4 ütés kell a teljesítéshez, a felvevő tud védekezni az 5-1-es elosztás ellen. Lehívjuk az A-t, és ha nem esik a B, kicsit hívunk a 9 felé.

A K B 7 5 3 2

6 4

Nincs semmilyen átmenetünk az asztalra és ebből a színből hatot kell ütnünk. Hogyan játszunk?

Ha a szín elosztása 2-2, az A K lehívásával 7 ütésünk lesz; ha 3-1 az első menetben impasszt adunk a B-val, ekkor 7-et ütünk, ha Nyugatnál, és hatot, ha Keletnél van a D. Ha 4-0 az elosztás és a 4 lap Keletnél, van mindegy mit csinálunk, ha Nyugatnál, akkor viszont nem. Nem adhatunk impasszt az első menetben a B-val, mert a Ny kezében lévő D T megakadályozza, hogy a felmagasodó lapokért az asztalra mehessünk. A helyes játék: kiengedni az első ütést kis lapokkal. Ez csak a Kelet negyedik dámája ellen nem véd.

K B 6 3

A 5 2

Hogyan kell ezt a színt játszani, ha négy, és hogyan, ha csak három ütésre van szükségünk?

A négy ütés megszerzésére nincs más lehetőség, mint bízni Ny harmadik D-jában és impasszolni a B-val. Más a helyzet, ha csak három ütés szükséges. A legjobb esélyű játék: lejátszani az A-t és a K-t, majd kis lapot hívni a B felé. Ha Ny ebbe kis lapot ad, a B-t tesszük. Mindig 3 ütésünk van, ha

- a szín elosztása 3-3
- Nyugatnál van a D
- Keletnél szingli vagy dubló D van.

7 5 3

A D B 6 2

A színből csak egy ütést adhatunk ki. Mi a legjobb játék?

Ha a szín maradék lapjainak elosztása 3-2 vagy 5-0, mindegy hogyan játszunk. Vizsgáljuk meg a 4-1 lehetőségét! Ebben az esetben csak az rossz, ha impasszt adunk és Ny szingli K-a üt, mert Keletnél a T 9 8 még biztosít egy ütést az ellenvonalnak. A védekezés ez ellen: lehívjuk az A-t, majd szöktetjük (ha kell kétszer) a kézi D B-t (ha Nyugatnál van a K T 9 x, mindegy mit csinálunk, mert két ütése van).

♠ A32
♥ A954
♦ KB2
♣ KD6

Hat szanzadut játszunk.



Ny treffél indul.

♠ DBT
♥ KB32
♦ AD9
♣ A54

Hat ütésünk van a minor színekben, kettő vagy három pikk és három vagy négy kőr ütésünk. Az indulást kézben ütjük, és megadjuk a pikk impasszt. Vizsgáljuk meg a lehetséges két esetet:

a., Az impassz nem ül. Így a teljesítéshez négy kőr ütés szükséges. A legjobb játék: azonnali impassz a kézi K B felé. Így teljesítünk, ha Keletnél D, D x, vagy D x x van. Hiba lehívni az A-t, majd utána impasszolni. Ny szingli dámája esetén T 8 7 marad Kelet kezében és ezzel biztos ütése van, míg az asztali A 9 villa szükséges a Nyugatnál lévő negyedik T impasszolásához, ha szingli a D Keletnél.

b., Az impassz sikerült. Megadjuk még egyszer, ha most is sikerül, úgy 100% a teljesítés, mert három kőr ütésünk biztos. Lehívjuk a kőr K-t majd kicsi az asztal felé, ha Ny kicsit ad, a 9-est rakjuk, így mindig tudunk 3-at ütni.

Ez az eset mutatja, hogy a körülményektől függően kell játszanunk egy adott színkombinációt, nincsenek biztos mindig használható módszerek.

3. fejezet

Az adu nélküli (szanzadu) játék alapjai

A szanzadu játék nehezebb, mert a felvevőjátékos nem élvezi a vonal hosszú aduszínével járó biztonságot. Ebben a fejezetben példákon keresztül a legfontosabb lejátszási problémákat igyekszünk bemutatni.

Honnan szerezzük meg a szükséges ütéseket?

♠ AKBT
♥ AT6
♦ B94
♣ AK6

A licitet Észak indította, és Dél helyén 3 szanzadut kell játszanunk.




Ny a treff B-val indul.

♠ 432
♥ K5
♦ DT52
♣ D652

Legokosabb, ha először is játéktervet készítünk. Megszámoljuk ütéseinket: 3 treff, 2 kőr és 2 pikk. A hiányzó két ütés megszerzésére lehetőség van a pikk és a káró segítségével. A pikk D Ny kezében kétszeres impasszal elfogható, így 4 pikk ütéssel megvan a szükséges 9 ütés. Mi a helyzet azonban, ha a pikk impassz nem ül? Kelet üt és kőrt hív, már túl késő kárót bontani, mert az ellenvonalnak közben módja nyílik a felmagasodó kőr ütéseivel a felvételt elbuktatni. A biztos teljesítés: azonnal kárót kell játszani, mert ez a szín biztosítja a szükséges két ütést. Ütünk az asztalon és a káró B 9 segítségével felmagasítjuk a kézi D T-ét.

Melyik a jobb esély?

♠ AD8632 Dél helyén ezzel a lappal 6 szanig licitáltunk.
 ♥ B2
 ◇ 532
 ♣ 42

 Ny treffel indul.


♠ 5 Vajon hogyan kell játszsanunk?
 ♥ AKDT7
 ◇ ABT
 ♣ AKDB

Ebben az esetben nincs 100%-os teljesítési lehetőség. A 12 ütés megszerzésére két lehetőség kínálkozik:

- pikk impassz
- kétszeres káró impassz.

A pikk impassz csak 50% esélyű, míg a káró színnél a lehetséges négy esetből -amely a K és D helyzetére vonatkozik- csak egy rossz, ha mindkét figura Ny kezében van. Tehát a nagyobb esélyt a kettős káró impassz nyújtja.

♠ AD64 3 szant játszunk
 ♥ 43
 ◇ AD9
 ♣ 5432


 Ny a kőr kettessel indul.

♠ 832 Kelet dámáját ütni hagyjuk, és a kőr 6-os folytatást
 ♥ A9 ütjük. Hogyan tovább?
 ◇ KB52
 ♣ AKB7

8 vonalütésünk mellé a 9-edik megszerzésére a pikk és a treff szín nyújt lehetőséget. A probléma, hogy ha az ellenfél ütésbe kerül, azonnal megbuktatja a felvételt a kőr szín segítségével. Látszólag teljesen mindegy melyik impasszt adjuk meg, hiszen mind a kettőnek 50% az esélye. Van egy plussz lehetőségünk a pikk impassz előtt lehívjuk a treff A K-t. Ebből a színből csak 5 lap van az ellenvonalon, könnyen lehet, hogy a D valahol szingli vagy dubló. Ha nem esik még meg tudjuk adni a pikk impasszt, így jóval megnöveltük a teljesítés esélyét.

A közlekedés problémája

♠ AKB32 3 szanzadut játszunk
 ♥ AD3
 ◇ KT
 ♣ A63

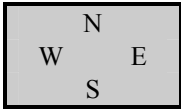
 Ny a kőr B-val indul

♠ 64 Mire kell játszani?
 ♥ K64
 ◇ B9754
 ♣ K82

7 biztos ütésünk mellé a szükséges 2 ütést megszerezhetjük pikkben vagy káróban. Pikkben történő próbálkozásunkat könnyen meghiúsíthatja a kint lévő hat lap 5-1-es elosztása, vagy a Kelet kezében lévő D T x x. Mi a helyzet káróban? Az A és a D kiadása után a kézi B 9 biztosan jelent két ütést (esetleg többet, ha szín elosztása kedvező) és szerencsénk van, hogy kőr indítást kaptunk, amelyből három menet fogásunk van, így az ellenvonat nem tudja kidolgozni a treff szint, bár káróval kétszer ütésbe kerül. A biztonságos játék: ütünk az asztalon és a káró K-t hívjuk, így megmaradnak a szükséges kézi átmenetek a felmagasodó lapokhoz.

Kivárás (holdup)

♠ 7642
 ♥ 96
 ◇ KBT9
 ♣ KD7

♠ BT85  ♠ D3
 ♥ KB843 W E ♥ DT2
 ◇ 54 S ◇ A73
 ♣ 32 ♣ B9864


♠ AK9
 ♥ A75
 ◇ D862
 ♣ AT5

3 szanzadut játszunk, és Ny a kőr 3-al indul. A káró kiadása után megvan a 9 ütés, problémánk csupán, hogy ekkor az ellenvonat kőr ütései elbuktatja a felvételt. Csökkenthetjük a veszélyt, ha nem azonnal ütünk a kőr ásszal, hanem csak

harmadszorra. Ha a szín elosztása 5-3, és a káró A abban a kézben van, ahol elfogyott a kör, más lapot kénytelen hívni (ha a szín elosztása 4-4 csak 3 kör és a káró A ütés az ellenvonalé).


Mikor nem szabad kivárni az ütéssel?

Alapvető szabály: ha az ellenvonal ütésben maradva tud rosszabbat hívni, nem szabad kivárásra játszani.

♠ A 3 szanzadut játszunk
 ♥ 642
 ♦ 743
 ♣ KDBT52
 Ny a kör D-val indul
 ♠ D93
 ♥ AT8
 ♦ AKB62
 ♣ 93

A treff szín felmagasítása nélkül nem élünk meg, így hálásak lehetünk Nyugatnak, hogy nem indult pikkkel. Nincs más választásunk, ütni kell a kör ásszal, treffet hívni, és bízni a kint lévő körök 4-3-as elosztásában. Ha kihagyjuk, Ny biztosan pikket fog hívni, majd a treff hívást csak másodszorra üti meg, és máris búcsút mondhatunk az asztali treffeknek.

Mennyi ideig várjunk a beütéssel?


♠ T73 3 szanzadut játszunk
 ♥ DT42
 ♦ A982
 ♣ T3
 Ny a 11-es szabály alapján a negyedik pikkjével, a 6-sal indul
 ♠ A52
 ♥ AKB
 ♦ 632
 ♣ KDB9

6 ütésünk mellé a szükséges 3-t a treff A kiadása útján szerezhethetjük meg. Fennáll a veszély, hogy mikor a treff ásszal az ellenvonal ütésbe kerül és a pikk elosztása 5-2 vagy rosszabb, elbuktatja a felvételt. Hányszor hagyjuk ki a pikket? A

játék a második pikket ütni. Ha a szín elosztása 4-3 csak három ütése van az ellenvonalnak, viszont ha még egyszer kiengedjük az ütést, átfordulhatnak káróra és kimagasítanak két káró ütést (ütöttek 2 pikket, és a treff A után még 2 kárót -egy bukás).

A kivárás lényege: elvágni az ellenfelek közlekedését a számunkra veszélyes színben. Ez a példa megmutatta, hogy nehogy az ellenvonal új színre váltva szerezzé meg a buktatáshoz szükséges ütéseket.

A Bath coup

♠ A52 3 szanzadut játszunk
 ♥ 4
 ♦ ABT97
 ♣ T752
 Ny a kör K indulást választotta.
 ♠ K763
 ♥ AB3
 ♦ D85
 ♣ AK4

A jó játék: nem beütni. Ha Ny folytatja a színt 2 ütésünk lesz, ha más színre vált nyugodtan megadhatjuk a káró impasszt, mert van kör fogásunk.

Hasonló kombináció:

A x x

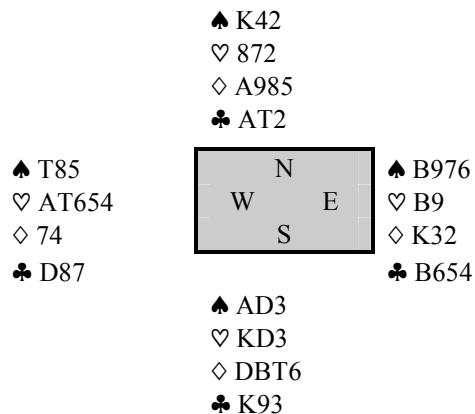
B x x

Ebben az esetben viszont:

T x

A B x

üssünk be az ásszal, mert akkor biztos két ütésünk van a színben. A következő példa is az ütés kivárására vonatkozik:



Ny a kör ötössel indul 3 szanzadunk ellen és Kelet a B-t adja az ütéshez. Üssünk vagy nem?

Ha ütünk, és Nyugatnál ötös a kör és a káró impassz nem sikerül, Keletnél még marad egy kör, amivel ütésbe hozva partnerét elbuktatja a felvételt. (Ha Ny körje eredetileg négyes nincs elég ütése az ellenvonalnak.) Így a jó játék: kihagyni a kör B-t.

Fordítsuk meg Észak és Dél kezében lévő káró felszerelést!

D B T 6

A 9 8 5

Ebben az esetben a káró impasszt Kelet felé tudjuk megadni, és csak Ny kerülhet ütésbe -így az első kör hívást ütnünk kell, megadni a káró impasszt és ha Ny üt nem tudja lehívni körjeit, mert a második figuránk meg tartja a szint.

Hasonló a következő két helyzet is:

5 4 3

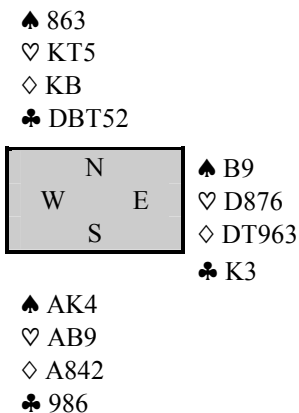
5 4 3

K B 7

A B 7

Mindkét esetben Ny felülről negyedik lapjával indul a színből, és Kelet a D-t adja. Megvizsgáljuk, hogy melyik ellenfél kerülhet ütésbe (pl. egy impassz megadása után.) Ha Ny úgy beütünk, ha Kelet akkor kihagyjuk az ütést, védekezve Ny esetleges ötös színe ellen.

Előfordulhat, hogy -bár a színből kettős fogásunk van- mégis ki kell hagynunk az első hívást:



Ny a pikk ötössel indul. Felvételünk ismét 3 szanzadu.

A jó játék kiengedni ezt az ütést. A következőképpen gondolkodunk: K-Ny vonalnak két ütése van a treff magasfigurák segítségével, így módjuk nyílik kilőni maradék pikk fogásunkat és másodszorra elbuktatni a felvételt. Ha az ötös pikk és a treff A K egy kézben van, nem tehetünk semmit (4-3-as pikk elosztás esetén nincsen baj, mert az ellenvonalnak csak két pikk és két treff ütése lehet), de osztott figurák esetén védekezni tudunk, ha az első pikkot kihagyjuk. Kelet üt a B-val és folytatja a szint. Ütünk, treff hívás a kézből, ezt Kelet üti, és már nem tud pikkot hívni -így nyugodtan kiadhatjuk Nyugatnak a treff A ütést, mert a másik pikk magasfigura véd. Megfigyelhetjük, hogy csak az első pikk hívás kihagyása esetén tudunk teljesíteni. Tételezzük fel, hogy Kelet pikk B-ját ütjük a királlyal. A treff királlyal ütve Kelet tud pikkot hívni. Ezt már hiába engedjük ki, mert Ny üti és újabb pikk hívással (ebbe Kelet idegen szint dob) kilővi utolsó pikk fogásunkat és a treff ásszal ütve elbuktatja a felvételt.

Melyik ellenjátékosnak engehetjük ki az ütést?

♠ D5 3 szanzadut játszunk

♥ KD932

♦ AK3

♣ 854



Ny a pikk 7 -felülről a negyedik lap indulást választja.

♠ K63

♥ A8

♦ T652

♣ AK32

Reménykedve rátesszük a D-t. Nézzük meg a két lehetséges folytatást!

a., ütésben maradunk, mert Kelet a 4-t adja. Ny tehát a negyedik vagy ötödik ász alól indult. Ebben a helyzetben nem engedhetjük meg, hogy Kelet kerüljön ütésbe és pikkot hívjon. A probléma a kör szín kezelése, mit tudunk tenni Kelet esetleges negyedik B-ja vagy T-e ellen? Azonnal kis kört hívunk és ha Kelet ebbe kis lapot ad kézről a 8-t rakjuk, így Ny ha üt, arról az oldalról a pikk nem veszélyes. Később lehívjuk a kör A-t, káróval asztalra megyünk, és a K D lejátszásával felmagasítva egy kis kört megszerezünk a 9-dik ütést. Igaz, hogy ezzel a játékkal ütést veszünk, ha a kör az ellenfélnél 3-3-ba volt elosztva, de ez a biztonsági játék, mert csak négy kör ütésre van szükségünk.

b., Kelet üti a D-t az ásszal, és újra pikkot hív. Most a jó játék csak harmadik menetben ütni a királlyal, és lehívni a kör magasfigurákat. Ha a szín 3-3-ban van elosztva tizet ütünk, 4-2-ben folytatjuk a kört bízva abban, hogy ahol a négyes kör van, eredetileg csak hármas pikk volt és nem ötös (4-4-es pikk elosztás esetén nincs veszély).

Blokkolni az ellenvonal színét

♠ KDB3 3 szanzadut játszunk

♥ KD75

♦ 762

♣ A3



Ny a treff 6-al indul.

♠ A6

Mit tegyünk az asztalról?

♥ B3

♦ AKT83

♣ T942

Látjuk, hogy a kör A kiadása után megvan a 9 ütés: 4 pikk, 2 kör, 2 káró, 1 treff. Veszélyt kizárólag a treff szín jelent, ha az ellenvonal ütésbe jut elegendő treff

lehívásával elbuktathatja a felvételt. Elemezzük egy kicsit Ny treff 6-os indulását, amely felülről a negyedik lapja! Feltehetőleg négy, vagy öt lapja van a színből kettő vagy egy figurával a K D B közül. (Ha mindhárom figura nála van, figurával indul).

Amennyiben Ny színe eredetileg négyes volt, az ellenvonal a kör A beütés után csak 3 treffet tud ütni. Mi a helyzet, ha Nyugatnál öt vagy hat treff van? Ebben az esetben Kelet kezében második, vagy szingli treff figurának kell lennie. A jó játék: az első treffet ütni az ásszal! Ebben az esetben nem szabad kihagyni az első ütést, mert a teljesítés biztos. Nézzünk meg egy lehetséges kiosztást:

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

Ha ütünk az ásszal Kelet tehetetlen. Akár kicsit, akár a D-t adja az ütésbe a kör Á beütés után -bármelyik kézben is van- a színből kettőnél több ütés soha sem szerezhető, mert Ny nem ütheti át Kelet dámáját (ebben az esetben a kézi T 9 fogássá válik).

Összefoglalva: szanzadu játéknál célunk a legjobb -lehetőleg 100%-os- esély megkeresése a szükséges ütések megszerzésére, mindig figyelembe véve, hogy ellenfeink is -a saját szemszögükből nézve- ugyanazt akarják.

4. fejezet

A színjáték

Ebben a fejezetben adujátékkal kapcsolatos speciális tudnivalókkal foglalkozunk az eddig használt módon, azaz feladványszerűen. Színjáték esetén az aduzín jelenléte komoly védelmet nyújt, de ugyanakkor a lejátszás során új elemeket is jelent.

Aduzás

Adujáték során előbb-utóbb szükséges, hogy elvegyük az ellenvonal aduit (aduzunk). Gyakran ez a felvevő első dolga -lássunk erre egy példát:

♠ 8765 4 pikket játszunk (3 szanzadu kényelmesebb lenne),
 ♥ 43

◇ ABT9

♣ AKD



Ny a kör D-val indul.

♠ 9432

♥ AK5

◇ KD3

♣ 432

Ha az ellenvonalon az adu elosztása 3-2, nincs más kiadó ütésünk. Így azonnal aduznunk kell, nehogy az ellenfelek adui lopás révén külön üthessenek. Játékunk: ütünk a kör ásszal, és adut hívunk. Az ellenvonal visszahívását ütjük, és újabb adu következik. Ha az Á K D B T 3-2-ben volt elosztva, ezután már csak egy magas adu marad kint, és a többi ütés a mienk.

♠ BT6

♥ ADBT

◇ 63

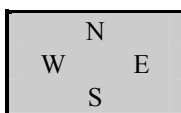
♣ AKDB

♠ AD987

♥ 54

◇ KDB2

♣ 32



♠ 32

♥ K7

◇ T98754

♣ T74

♠ K54

♥ 98632

◇ A

♣ 9865

A licitet Észak kezdte 1 treffel. Kelet passzolt, Dél helyén 1 kórt mondunk, Ny 1 pikkel közbeszólt, és Észak 4 körrel zárta a licitet. Ny a káró királlyal indul. Hogyan játsszunk?

Csábítónak tűnik az adu impassz -elvégre Ny szólt közbe-, de a biztonsági felvevőjáték nem ez, hanem adu Á és újabb adu hívása. Ezzel a játékkal két pikken és egy adun kívül mást nem adhatunk ki. Nézzük meg mi történik, ha az aduzást impasszal kezdjük, és az ellenvonal lapja az, ami a példánkban. Kelet üt és pikket hív, majd a harmadik pikket lopva elbuktatja a felvételt. Igaz, ha a kör K Nyugatnál van, 11 ütést szerzünk, de esetleges plussz ütésért nem szabad kockáztatnunk a teljesítést.

Előfordulhat az az eset, amikor későbbre kell halasztanunk az aduzást. Célunk, hogy az asztal kis aduival plussz ütéseket szerezzünk:

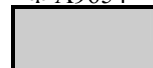
♠ K

4 kórt játszunk

♥ 765

◇ AT53

♣ A9654



szerencsénkre Ny káró királlyal indul.

♠ 987

♥ AKDBT

◇ 642

♣ K8

Első ránézésre kezünkben öt kiadó ütés van: két káró és három pikk. Hiba volna most aduznunk mert az asztali kis adunk segítségével meg tudjuk szerezni a szükséges ütéseket. Ütünk és a pikk K-t hívjuk. Az ellenvonal legjobb játéka, ha a pikk Á ütés után adut hív. Ezután a kézi kis pikkeket az asztal kis aduival megütjük (ellopjuk), utána aduzunk. A játék menete: a pikk Á után az ellenvonal feltehető adu visszahívását ütjük és pikket lopunk. Kézben ütünk a treff királlyal, újabb pikk lopás. Treff Á, treff lopás kézben és csak most aduzhatunk. Ezzel a játékkal kockáztatjuk, hogy az ellenfél kis aduival esetleg ellopja a magas treffjeinket, de ezt a kockázatot vállalnunk kell, más teljesítési esélyünk nem lévén (az asztali treff felmagasításáról a káró indulás után le kell mondanunk).

Következő példánk is a vesztes kis lap lopását mutatja be, de némileg bonyolultabb esetben:

♠ DB4

4 pikket játszunk

♥ 764

◇ A852

♣ AD6



Ny a káró királlyal indul

♠ AKT762

♥ A932

◇ 7

♣ 32

Négy lehetséges kiadó ütést látunk: 1 treffet és 3 kórt. Ha a treff K Nyugatnál van, vagy a maradék körök elosztása 3-3 nincs probléma, gondolja az átlagos felvevőjátékos, gyorsan leaduzik, de balszerencséje van, mert a kör elosztása 4-2 és a treff K Keletnél van így egyet bukik. Hogyan tudunk ez ellen védekezni? Ha a kör

elosztása nem 3-3 a kézi negyedik kört le kell lopnunk, és csak utána aduzhatunk. Így a korrekt játék: ütünk a káró ásszal és azonnal kör A, kis kört hívunk. Ha a szín elosztása nem 3-3 a negyediket ellopjuk -az ellenvonal ezt nem tudja megakadályozni, mert nem aduval indult, és csak kétszer lesz módja adut hívni. Később a 11. ütésért megadjuk a treff impasszt.

Az asztal színének felmagasítása

<ul style="list-style-type: none"> ♠ AK762 ♥ T ♦ A642 ♣ B54 <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; background-color: #cccccc; margin: 5px 0;"></div> <ul style="list-style-type: none"> ♠ 85 ♥ AKDB987 ♦ K87 ♣ A 	<p>Partnerünk első helyen 1 pikkel indul. Gyors licit-sorozattal 7 kör teljesítésére vállalkozunk.</p> <p>Ny a káró D-val indul.</p>
---	--

Egyetlen problémánk, hogy mit csinálunk a kéz harmadik kárójával. Megoldásként kínálkozik az asztali pikk szín felmagasítása, de óvatosan kell játszani. A játék: kézben ütünk a káró királlyal, lehívjuk a pikk A K-t és pikket lopunk kézben. Ha a szín elosztása 3-3 volt. Leaduzunk, és a káró A biztosítja az átmenetet az asztali magas pikkéért. Ha 4-2 az elosztás a kör tizessel átmegyünk, és újabb pikk lopással az ötödik lap felmagasodik. A további játék azonos az előzővel.

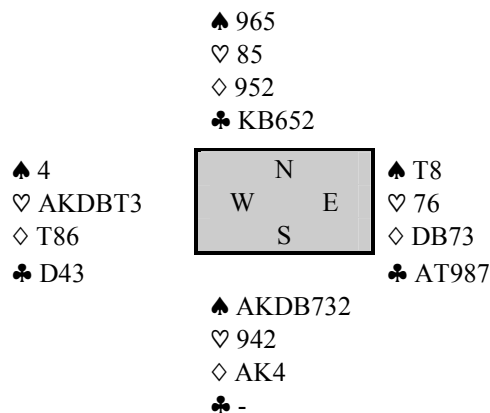
A lejátszás nem volt túlságosan nehéz, de néhány dolgot feltétlenül érdemes megemlíteni. Először is az indulást kézben ütöttük, mert a káró A-t későbbi átmenetre tartalékoltuk. Másodszor pedig a pikk Á K-t az aduzás előtt hívtuk le, kockáztatva, hogy az ellenfél aduval üti. Ebben az esetben viszont nincsen teljesítési esélyünk, mert nem tudtuk volna az asztal pikk színét felmagasítani (az egyik ellenfélnél legalább 5 pikknek kell lennie), tehát mindenképpen elbukjuk a felvételt. Végül az aduzást a tizessel kezdtük, átmenetnek használva az asztali pikk magasításához.

Hogyan játsszuk a kétszínű kezet?

<ul style="list-style-type: none"> ♠ 87 ♥ K5 ♦ DT843 ♣ K542 <div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 30px; background-color: #cccccc; margin: 5px 0;"></div> <ul style="list-style-type: none"> ♠ AKDB9 ♥ AD842 ♦ 52 ♣ 3 	<p>4 pikket játszunk</p> <p>Ny a treff D-val indul.</p>
---	---

3 biztos kiadó ütésünk van, de ha a kör nem 3-3, lopással kell magasítanunk a szint. A treff D-t kihagyjuk, a folytatást kézben lopjuk. Kör K, A kis kört játszunk, és lopjuk az asztalon. Ha a szín elosztása 3-3 a kézi körök magasak, ha 4-2 bízunk abban, hogy abban a kézben, ahol rövid a kör, nincs ott pikk T, amivel felüllopná az asztalt. Ha ez nem sikerül, vagy már a második kört ellopja az ellenvonal, nem tehetünk semmit, mert a felvétel teljesíthetetlen. Ebben a példában is előbb egy mellékszint kellett felmagasítanunk és csak utána aduzhattunk. Ha aduzással kezdjük a játékot csak 3-3-as kör esetén teljesítünk.

Vesztőt a veszőre játék

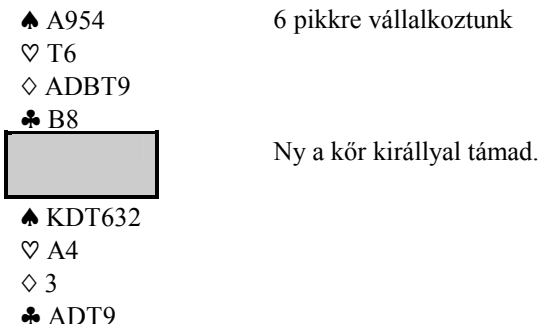


Ny első helyen 3 körrel indult, erre a sor végén két passz után 4 pikket mondtunk. Ny a kör Á K és D lehívásával kezdi a játékot. (Kelet a 7 és 6 dobásával dubló kört jelzett.)

Ha a harmadik kört ellopjuk, Kelet -ha a pikk T nála van- felüllop és még egy kárót mindenképpen ki kell adni. A megoldás: a harmadik körre az asztalról kárót dobunk, a negyediket kézben lopjuk, aduzunk, majd káró A K-t hívunk, és a harmadikat lelopva az asztalon biztosítjuk a 10 ütést. A lejátszás során a káró kiadónkat (vesztőnket) körre változtattuk, megvédve magunkat egy felüllopástól.

A lop impassz

Mi a jó esély két ütésre színjátékban, ha pl. az asztalon van az egyik mellékszínből Á D B, a kézben pedig szingli 2-es? Ha a licit alapján csak Nyugatnál lehet a K, impasszt kell adnunk. Mi a helyzet, ha a K egyértelműen Kelet kezében van? Ekkor lehívjuk az A-t, majd a D-t. Ha Kelet fed a királlyal, ellopjuk, és később a B-val ütünk, ha nem, kézről veszítő lapot dobunk. Ez a játék a lop-impassz. Az egyszerű impassznál kicsit nagyobb az esélye, mert védelmet nyújt -az Á lehívása révén- a szingli K ellen. A következő példában a lop-impassz 100%-os teljesítést biztosít- a K helyzetétől függetlenül:



Első ránézésre a parti a treff impassz sikerén múlik: ha a K Keletnél van csak egy kört adunk ki. Van 100%-os teljesítési esély is. Ütünk az ásszal leaduzunk, majd káró A D-t hívunk. Ha a K Keletnél van és ráteszi, ellopjuk, aduval asztalra megyünk, és a maradék kárókra kört és treffet dobunk, majd megadjuk a treff impasszt a 13. ütésért. Ha Kelet kis lapot tesz az ütésbe, eldobjuk kézről a veszítő kört. Ezt Ny megütheti a királlyal, de ez az ellenvonal utolsó ütése, mert az asztali magas kárókra eldobjuk a kézi treffeiket.

A hosszú adu, rövid adu elve

Az eddigi példákban láttuk, hogy az egyik kézben lévő kis adukkal plussz ütésekert szereztünk a kézi veszítő lapok ellopása révén. Ezekben a példákban az egyik kézben több adu volt, mint a másikban. Ezek az aduk szolgáltak az ellenvonal aduinak elvételére, a plussz ütésekert a másik kéz aduival történő lopások jelentették.

Legyen a következő adufelszerelésünk:

4 3 2

A K D B T

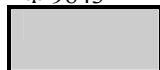
A kézi zárt aduk 5 ütést jelentenek, az asztali kis lapokkal lopás révén szerezhettünk plussz ütésekert. Sok kezdő játékos úgy gondolja, hogy a hosszú aduval lopva is plussz ütést szerezhethet. Ez nincs így, hiszen a hosszú adukkal mindenképpen ütünk, sőt a hosszú aduból lopni nem is veszélytelen. Térjünk vissza az előző példára. 8 adunk van az ellenvonalon 5. Ez az adu akár 5-0-ban is lehet, a kézi ötös zárt aduval mindig el tudjuk venni az ellenvonal kis aduit. Ha kézben lopunk, hosszú adunk lerövidül, és ha az ellenvonalon az aduk egyenlőtlenül vannak elosztva nem tudunk leaduzni és K-Ny ütéshez jut. Az adukezeléssel kapcsolatban 3 elvet lehet megállapítani:

- veszítőnket a rövid aduval lopjuk
- hosszú adunk az ellenvonal aduinak elvételére szolgál

- lehetőleg ne lopjunk a hosszú aduból

A következő példák ezekre a megállapításokra vonatkoznak:

♠ -
♥ ADT5
♦ KD985
♣ 9843



♠ KD98
♥ 8
♦ ABT6
♣ KDBT

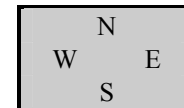
1 káró indulásunk hallatára partnerünk arca felragyog és villámgyorsan 6 káróig licitál.

Ny hívja a treff A-t, majd kis treffet hív, amelyet kézben ütünk. Hogyan tovább?

A 4-4-es adu

♠ KDT742
♥ 5
♦ B6
♣ DBT9

♠ A3
♥ 8762
♦ 72
♣ 8754



♠ B985
♥ KDT3
♦ KDT9
♣ 6

♠ 6
♥ AB9
♦ A8543
♣ AK32

A gyakorlatlan játékos a kézi 4 veszítő pikket akarja lelopni az asztalon -ez nem sikerülhet, mert négyszer kézbe is kell mennie. Gondoljunk vissza az előbbi megállapításokra, és a rövid aduból lopjunk! Példánkban az asztalon van a hosszabb adu. Lopjunk kézben! Ütjük a treff hívást, kör A, körlopás, aduval asztralra és újabb körlopás, pikk lopás az asztalon, ellopjuk az asztal utolsó veszítő körjét a kéz utolsó adujával, pikk lopással asztralra megyünk, a maradék két aduval leaduzunk, és csak magas treffjeink maradnak. Ez a játék csak 4-0 aduelosztás esetén nem vezet sikerre.

A 4-3-as adu

♠ DT6
♥ 532
♦ AK83
♣ ABT



♠ AKB9
♥ 64
♦ B76
♣ KD86

A licit folyamán kiderült, hogy körből teljesen védetlen a vonalunk, de gémet kell játszani, így a 4-3-as aduval 4 pikket vállalunk.

Ny kör Á K D-val kezdi a játékot.

Mit tegyünk?

Az ellenvonal 6 adujának leggyakoribb elosztása 4-2. Ha a harmadik kört ellopjuk, nem marad elég adunk az aduzáshoz, és az ellenvonal magas adujával ütésbe jutva kör hívással buktatja a felvételt. A jó játék: a harmadik körre eldobjuk a kéz veszítő káróját, a következőt már az asztalon tudjuk ütni leaduzás után (hacsak az adu nem 5-1 ill. 6-0) teljesítünk.

5 treff teljesítésére vállalkoztunk. Ny körrel indul, és Kelet a D-t adja. Mi a jó játék? Ebben a példában mindkét kézben ugyanannyi treff van, melyik legyen a "hosszú" adu?

Célszerűnek látszik az asztali pikk szín felmagasítása, hiszen a kézben sokkal több a kiadó ütés, de óvatosan kell játszani. A kör D-t ütjük az ásszal, pikket hívunk. Ny üt és megint kört hív. Most nem szabad az asztalon lopnunk, nehogy az asztali adu rövidüljön, és ha az ellenvonal adui 4-1-ben vannak elosztva ne tudjunk az asztali adukkal leaduzni. Ebben az esetben az asztal aduja a hosszú adu és a kézi adukkal lopunk. A körre eldobjuk az asztal veszítő káróját (ezt az ütest mindenképpen kiadnánk). Kelet üthet, de a következő kör hívást kézben tudjuk ütni a B-val. Aduval asztralra megyünk, és pikket lopunk az adu ásszal. Ebbe az ütésbe mindkét ellenfél adott pikket, így leaduzhatunk és a K D lehívásával magas az asztali pikk (az aduzást természetesen az asztalon fejezzük be).

A következő példáink is azt mutatják be, miért nem szabad a hosszú aduból lopnunk.

Fontos része a lejátszásnak, hogy a treff magasfigurákkal a keresztlopások előtt ütöttünk. Ha ezeket az ütések a játszma végén próbáljuk megszerezni, az ellenjátékosok eldobják treffjeiket, és ellopják az A,K-t. Ha keresztlopással akarunk teljesíteni, előtte az összes külső magasfigurát -a fenti ok miatt- általában le kell hívni.

2. RÉSZ

A most következő fejezetekben bonyolultabb technikai elemekkel ismerkedünk meg. Ezeket csak úgy tudjuk megérteni, és a gyakorlatban alkalmazni, ha az előzőeket alaposan elsajátítottuk. Az eddig megismert elemek lejátszásaink során sokkal gyakrabban fognak előfordulni, mint azok, amelyeket a továbbiakban ismertetünk, így felmerülő problémáink túlnyomó részét a már bemutatott módszerek valamelyikével meg tudjuk oldani. Ezért ne is tekintsük csodafegyvernek azokat a fogásokat, amelyeket ebben a részben fogunk megismerni, és ne igyekezzünk mindig ezeket alkalmazni. Törekedjünk a legjobb teljesítési esély megtalálására, és erre általában az eddig megismert módszerek megfelelőek. Sohasem szabad "tankönyvből" játszani, csak a saját eszünkre halgassunk. Az itt megismerteket nem lehet sablonszerűen alkalmazni. Az előkerülő lejátszási problémát gondoljuk át, és úgy próbáljuk meg összevetni a tanultakkal.

5. fejezet:

Végjátékok, kényszerhívások

Ebbe a csoportba elég sok lejátszási elem tartozik. Általános jellemzője, hogy az ellenjátékos ütésbe kerül, és bármit hív, a felvevővonal ütést nyer. Példáinkban igyekszünk a leggyakrabban előforduló helyzeteket bemutatni.

Elimináció

♠ A92
♥ KT53
♦ K43
♣ KB5



♠ K73
♥ ADB94
♦ A7
♣ AT2

6 kör teljesítésére vállalkoztunk.

Ny a pikk D-val indul.

Egy pikk ütés mindenképpen kiadó: problémánk, hogy treffben kétfelé impasszolhatjuk a D-t és a teljesítéshez el kell találnunk, hogy hol van.

Elkerülhetjük a találgatást, ha kényszerítjük az ellenvonalat, hogy treffet hívjon. Ezért leaduzunk (feltételezzük, hogy az aduelosztás nem 4-0), lehívjuk a másik magas pikket, majd a káró A, K-t, ellopjuk kézben az asztal utolsó káróját, és pikkben kiadjuk az ütést.

Maradék lapjaink:


-
10
-
K B 5

-
B
-
A 10 2

Az ellenvonal ebben az állásban tehetetlen: ha pikket vagy kárót hív -amely sem az asztalon sem a kezünkben nincs (ezeket a színeket elimináltuk)- az asztról trefft dobunk, és kézben ellopjuk, majd a kézi rossz trefft az asztali aduval tudjuk ütni; ha trefft hív, megoldja problémánkat. Ellenvonalunk eliminált helyzetbe került: minden hívásával ütést ad. Ha az adu elosztása 4-0 volt, akkor sem kell kétségbe esnünk: kétszer aduzunk, elimináljuk a kárót, lehívjuk a másik magas pikket és kiadjuk az ütést. Ha az a játékos üti, akinél nincsen több adu, ugyanaz a helyzet, mint az előbb; ha a másik játékos üt, és adut hív vissza, elveszük az aduját, és megpróbáljuk eltalálni a trefft D fekvését. Sok olyan lapkombináció van, mint az előző példában a trefft szín, amelynél ha a felvevő nyúl a színhez, el kell találnia az ellenvonal figuráinak fekvését. Két gyakori példa:


1.,	D x x	2.,	K 10 x
	B x x		D 9 x

Ilyen esetben az a jó, ha kényszeríteni tudjuk az ellenvonalat a szín hívására

♠ A93	5 trefftet játszunk
♥ B7	
♦ KD	
♣ AB9632	
	Indulás a káró B.
♠ KB42	Növelni szeretnénk a teljesítés esélyeit, amely első ránézésre a pikk impassztól függ.
♥ 63	
♦ A4	
♣ KDT85	

Ütünk a káró ásszal, leaduzunk, lehívjuk a másik magas kárót, és körrel kiadjuk az ütést. Az ellenvonal most még üt egy kört. Ha ezután Nyugatnak kell hívnia, eliminált helyzetből hív. Ha Keletnél maradt az ütés és pikket hív, kézből kicsit kell tennünk. Így teljesítünk, ha a pikk D Nyugatnál van, de a tizes Keletnél. A B-t rátenni értelmetlen, D impasszt megadni ráérünk, ha Ny a pikk tizeset adja az ütéshez. Ha Ny kezében harmadik D 10-et osztottak, tehetetlenek vagyunk. Eliminációs játékunk révén teljesítünk, ha Keletnél vagy a pikk D, vagy a 10 van, míg ha impasszt adunk, csak az ott lévő D segít.

Az eliminációs játék segíthet a következő probléma megoldásában:

♠ T642
♥ B8654
♦ A4
♣ A7

♠ AKD853
♥ A72
♦ KD
♣ KD

6 pikk teljesítésére vállalkoztunk és az asztal leterülése után látjuk, hogy ez nem lesz könnyű feladat. Úgy tűnik, két kiadó kör ütésünk van. De ne adjuk fel a reményt!

Ny káró B indulását üjtjük

Kényszeríteni kell az ellenfelet, hogy eliminált helyzetből olyan szint legyen kénytelen hívni, amely sem kézben sem az asztalon nincs. Erre lehetőséget nyújt, ha valamelyik kézben dubló kör magasfigura van. Lássunk hozzá!

Azonnal lehívjuk a kör A-t, ebbe egyik ellenfelünk sem ad figurát. Leaduzunk, elimináljuk az olcsó színeket, majd kis kört hívunk, amit körbeengedünk. Ha a terv sikerül, ezt az eredetileg második figura üti, és -több körje nem lévén- dob-lopót kénytelen hívni. Ha a D lenne dublóban, ezt a másik játékos nem ütheti át a királlyal, mert felnő az asztal B-ja. Fontos momentuma a játéknak, hogy az A-t a parti elején hívtuk le. Ha a dubló figura Ny kezében van, akkor elbuktathatja a felvételt, ha a figuráját bedobja az A-ba -így a Kelet kezében lévő harmadlagos figura, tizes (v. kilences) automatikusan két ütést jelent. Ezt a második hívásnál Ny nem láthatja, de ha előbb leaduzunk, elimináljuk a színeket, sokkal könnyebben gyanút foghat.

Az eliminációs végjáték érdekes esete, amikor a felvevő az ellenjátékosal kétszer tud dob-lopót hívatni.

	Észak-Dél bellben								
	♠ 874 ♥ 82 ♦ KDBT7 ♣ AK5								
♠ 2 ♥ KBT97654 ♦ 43 ♣ D7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 25%; text-align: center;">W</td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		W	E		S	♠ KDBT65 ♥ 3 ♦ 2 ♣ BT986	
N									
W	E								
	S								
	♠ A93 ♥ AD ♦ A9865 ♣ 432								

Első helyen 1 káróval indulunk, Ny (tekintettel e számára kedvező szkör-helyzetre) 4 kórt mond, erre partnerünk 5 kárót, és ez marad a végkontrakt. Ny a pikk kettessel indul. Helyzetünk nem valami rózsás: 2 pikk, 1 treff, és a licit alapján 1 kör kiadónk van. De emlékezzünk a licitre, és megvan a megoldás: ütünk a pikk ásszal, leaduzunk, lehívjuk a treff Á, K-t, a kör A-t, majd a D-val Nyugatot hozzuk ütésbe, aki -más színű lapja nem lévén- kórt kénytelen hívni. Erre a kézből pikkot, asztról treffet dobunk, az újabb kényszerhívásra eldobjuk a kéz utolsó pikkjét, és az asztalon lopunk, majd veszítő treffünket az asztalon lopva, teljesítünk. Megjegyezzük, hogy Ny el tudja buktatni a felvételt, ha nem üti a kör D-t, de ha a kör D-t elcseréljük Kelet 3-ával akkor Ny már tehetetlen.

Pszedo- (ál) elimináció

	♠ A985 ♥ 52 ♦ A92 ♣ K932								
♠ 42 ♥ KDT9 ♦ DT74 ♣ B64	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 25%; text-align: center;">W</td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		W	E		S	♠ T76 ♥ 87643 ♦ K83 ♣ D5	
N									
W	E								
	S								
	♠ KDB3 ♥ AB ♦ B65 ♣ AT87								

Sokszor csapdába ejthetjük ellenfelünket elhitetve vele, hogy ütést ad a dob-lop hívásával. Nézzük a következő példát! Ny a kör királlyal indult 4 pikk felvételünk ellen, és fenyegető két káró, egy kör és egy treff kiadása. Ütünk a kör ásszal, aduzunk, majd kiadjuk a kör bubival az ütést. Ny a biztonságos káró visszahívást választja, ezt kiengedjük. Kelet üt, és kárót hív vissza. Ütünk az ásszal, és utolsó kárónkkal Nyugatot hozzuk ütésbe. Ny látja, hogy bármelyik piros szín hívása dob-lop, így nem marad más választása, mint a treff. Így a színben nem adunk ki ütést, mert az osztott treff figurákat meg tudjuk fogni. Ny valójában nem ad ütést, ha dob-lopot hív, mert akkor is egy treffet mindenképpen ki kell még adnunk.

Végijáték szanzaduban

Ez a játék egy kicsit nagyobb körütekintést igényel, mert ellenfeink nem tudnak dob-lopot hívni, de az elve ugyanaz.

	♠ K54 ♥ 432 ♦ 843 ♣ AKDB								
♠ DT2 ♥ K9 ♦ KDT92 ♣ 543	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; text-align: center;">N</td><td style="width: 50%;"></td></tr> <tr><td style="width: 25%; text-align: center;">W</td><td style="width: 50%; text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		W	E		S	♠ 9873 ♥ BT865 ♦ 76 ♣ T6	
N									
W	E								
	S								
	♠ AB6 ♥ AD7 ♦ AB5 ♣ 9872								

Ny a káró királlyal indul 3 szan felvételünk ellen.

8 ütésünk van: 4 treff, 2 pikk, és a két piros A. A káró királyt kiengedjük (Bath-coup), de ezt Ny is észreveszi, és treffre fordul -ez az egyetlen hívása, amellyel nem ad ütést. Most háromszor treffet hívunk -egy magas treffnek maradnia kell az asztalon-, majd a káró ásszal kézben ütünk. Ebbe Kelet is kárót ad, tehát Nyugatnál maximum 5 káró lehetett. A káró B-val ütésbe hozzuk, és tehetetlen: lehívhatja ütéseit, de utána -más színű lapja nem lévén- major színt kell hívnia, ami a kilencedik ütést adja.

♠ DT2	♠ K54	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		(Érdektelen)
	N											
W			E									
	S											
♥ K9	♥ 4											
♦ -	♦ -											
♣ -	♣ A											
	♠ AB											
	♥ AD											
	♦ -											
	♣ 9											

Ebben a helyzetben Nyugatnak nincsen jó hívása.

Következő példánkban a felvevőnek nem szabad a megszokott holdup-ot játszania, hogy a végállást létrehozassa:

♠ B32	♠ A76	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ DT95
	N											
W			E									
	S											
♥ DB862	♥ 543	♥ T9										
♦ K32	♦ DBT	♦ 9764										
♣ A3	♣ KDB2	♣ 654										
	♠ K84											
	♥ AK7											
	♦ A85											
	♣ T987											

Első helyen egy treffel indultunk, Ny egy körrel közbeszólt, majd partnerünk 3 treff licitjére -a kettős kör fogás birtokában- 3 szanzadut mondtunk. Ny a kör 6-al indult. A treff A kiadásával már 8 ütésünk lesz. A licit alapján minden magasfigura Nyugatnál van, így ütünk a kör ásszal, és treffet hívunk, majd a kör folytatást is megüjtjük. Miután Kelet kétszer adott kört Ny színe ötös lehet, nyugodtan kiadhatjuk majd neki az ütést. Előbb lehívjuk magas treffjeinket, és ha ebbe Ny egy kárót, kört dob, megadhatjuk a káró impasszt (csak a treff A, káró K és két kör ütése lesz az ellenvonalnak). Ha egy kárót és egy pikket dob, lehívjuk a két magas

pikket, és körrel kiadjuk az ütést. Ny lehívhatja magas körjeit, de utána el kell hívnia a káró K mellől.

A lejátszásunk fontos része volt Ny lapjának kiszámítása. Tudjuk, hogy ötös körje (Keletnél volt a T 9; negyedik üres D B-val nem szólt volna közbe), 2 treffje, és legalább harmadlagos káró K-a volt. A káró K-t -a licit alapján nála kell lennie -nem szinglizheti le, mert a felvevő lehívja az ászt és a K beleesik. Így a végállásban nyugodtan kiadhattuk neki az ütést.

A fejezet utolsó példájában kétszer hozzuk Nyugatot híváskényszerbe:

♠ ADB	♠ T86	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 9432
	N											
W			E									
	S											
♥ KB87	♥ T32	♥ 964										
♦ BT98	♦ D654	♦ 32										
♣ 65	♣ 432	♣ BT97										
	♠ K75											
	♥ AD5											
	♦ AK7											
	♣ AKD8											

3 szanzadu felvételünk ellen Ny a káró B-val indul. 7 vonalütésünk van, a hiányzó ütések megszerzésére a következő lehetőségek kínálkoznak:

- az ellenvonalon 3-3 a treff elosztása
- az ellenvonalon 3-3 a káró elosztása
- Keletnél lehet a kör K
- Keletnél lehet a pikk A
- Nyugatot kényszerhívásba hozhatjuk


Lássunk hozzá! Ütünk a káró ásszal, lehívjuk a treff A K D-t, ebbe Ny kört dob. Következik a káró K D, harmadik menetben Kelet pikket dob -az első két lehetőség közül egyik sem sikerült. A játszma folyamán először, és utoljára vagyunk az asztalon, hogyan használhatjuk ki ezt a legjobban? A harmadik és negyedik lehetőséget nyugodtan elvethetjük, mert egyrészt csak 50% esélye van, másrészt csak egy ütést kaphatunk vele, de kettőre van szükségünk. Lehívjuk az asztal negyedik káróját, és eldobjuk a kézi kis treffet. Ny kényszerhívásba kerül, neki kell a major színek egyikéhez nyúlania. Tegyük fel, hogy a pikk D-t hívja (előtte lehívhatja az ászt is) ütjük, majd a pikkkel -a lapok szerencsés fekvése miatt- Nyugatnak tudjuk kiadni az ütést, aki végül kénytelen elhívni a kör király mellől. Nincsen jobb helyzetben akkor sem, ha először kört hív. Ütünk két magas kört, és a harmadikkal ütésbe hozva megkapjuk a pikk K ütést.

Gyakorlatlanabb játékos általában abból a szempontból néz egy lapkombinációt, hogy ő hogyan kezelje, melyik lapot hívja először. Később rájön mennyivel könnyebb a helyzete, ha az ellenfél bontja meg először ezt a szint. Ebben a fejezetben megpróbáltuk megmutatni, hogyan lehet rákényszeríteni ezt az ellenvonalra.


6. fejezet

Kártyaolvasás az ellenfél elosztásának kiszámítása

A gyakorlatlanabb játékosok döbbsen szokták figyelni az elsőosztályút, amint a felvevőjáték során az első néhány ütés után általában elhelyezi az ellenvonal magasfiguráit, kiszámítja az elosztásokat. Ez egyáltalán nem varázslat, csupán a felvevő következtetései a lapfekvésre, az összes rendelkezésre álló információ alapján. Ebben a fejezetben példák révén megpróbáljuk bemutatni az elosztás kiszámításának logikáját, gondolkodásmódját.

♠ KT7	5 kárót játszunk, a licit során az ellenvonal végig passzolt.
♥ AK53	
♦ KB63	
♣ 54	
	Indulás treff 6-os
♠ AB84	Ezt Kelet üti az ásszal lehívja a D-t is, majd a kőr D-val folytatja az ellenjátékot. Ezt ütjük az ásszal leaduzunk két menetben, a kőr királyra ledobunk egy pikket.
♥ 6	
♦ ADT95	
♣ B97	


A teljesítés problémája a pikk D eltalálása. Megpróbálunk információt gyűjteni az ellenvonal elosztásáról. Kört lopunk kézben, ttreffet az asztalon- ebbe Kelet pikket dob, majd fellopjuk az asztali utolsó kört, pontos képünk van Kelet lapjáról: 2 treff, 2 káró, 4 kőr, és 5 pikk. Így lehívjuk a pikk K-t, majd impasszolunk Kelet ellen.

♠ K5	1 kőrrel indulunk, majd -az ellenvonal végig passzol- egészen 7 kőrig licitálunk.
♥ DT87	
♦ AT7	
♣ A642	
	Ny az adu ötössel indul
♠ A74	A felvétel esélyes, ha 3-2 a treff elosztás, vagy Kelet kezében van a negyedik B T.
♥ AKB96	Mire játszszunk?
♦ 2	
♣ KD97	

Megpróbálunk információkat gyűjteni az ellenvonal elosztásáról. Leaduzunk két menetben, és káró Á, káró lopással folytatjuk a játékot. Pikk K, Á, lopás, újabb káró lopás következik; Kelet a második és harmadik pikk hívásba kárót dob. Most

pontos képünk van Ny lapjáról: 7 pikk, 2 kör legalább 3 káró -mert végig színre színt adott. Egy lapját még nem ismerjük, ez lehet treff. Így treff Á kis treff, és ha ebbe Kelet kis lapot ad, impassz a 9-cel, majd csendesén hátradőlve meghallgatjuk Ny előadását Keletnek, hogy ha vele játszik, mindig szorosan húzza magához a lapjait.


Láttuk, hogy a lapok kiszámításához bizonyos információkra volt szükségünk. Ezért célszerű minél többet megtudnunk, mielőtt a lejátszás kritikus döntését meghoznánk.

♠ K72 ♥ AD93 ♦ A95 ♣ 432 	Rövid pároslicit után 3 szan teljesítését vállaltuk.
♠ A83 ♥ KT2 ♦ K764 ♣ A87	Ny treff királlyal indul. Ezt, majd az ezt követő D-t kihagyjuk. A harmadikat megütjük ebbe Kelet pikkét dob.

8 vonal ütésünk van, a kilencedik megszerzésére a káró vagy a kör szín kínálkozik. Keletnek kiengedhetjük az ütést, így kárót hívunk (Ny kicsit ad), és az asztalról a kilencest rakjuk Kelet a tizessel üt, a pikk D-t hívja, ezt kiengedjük. Az ellenvonalnak most négy ütése van, többet nem adhatunk ki. A pikk folytatást ütjük, lehívjuk a másik magas pikkét, és a káró Á, K-t. Ny a harmadik menet pikkbe és káróba trefft dobott. Mindent tudunk az elosztásáról: Nyugatnak eredetileg öt treffeje, két kárója és két pikkje volt. Maradék lapja kör. A kör elosztása tehát 4-2, Keletnél dublóval. A kör T-et átütjük a kör ásszal, az asztali kis körrel kézbe jövünk, majd a kézi kör kettessel impasszt adunk az asztali D 9 felé.

A lejátszás néhány érdekes elemét érdemes átnézni:

- Csak a harmadik trefft vettük el az indulás után. (Kelet nem tud trefft hívni, Ny-t nem engedjük ütésbe) Ezzel elvágtuk az ellenvonal közlekedését, és megtudtuk, hogy Nyugatnak öt, Keletnek kettő treffeje volt.
- Keletnek kiengedtünk egy káró ütést, ami lehetővé tette, hogy ha a szín elosztása 3-3, megszerezzük a kilencedik ütést.
- Kiengedtük a pikk D-t. Ezzel a megoldással elértük, hogy háromszor ment körbe a pikk, (mi csak két menetet hívhatunk, mert a harmadik után az ellenfél lehívja magas pikkjeit).
- Az asztali kör ászba eldobtuk a kézi tizest. Ezzel elértük, hogy a szín ne blokkoljon. Ha a kétlapos végállásba a tizessel akarunk impasszolni a D 9 felé, Ny nem fed, és nem tudjuk átütni, így elbukjuk a felvételt.


♠ K53
♥ KD2
♦ ABT63
♣ 6

♠ ADB92
♥ 765
♦ 983
♣ B5

A licitet Kelet indította 1♣-el, két passz után Észak kontrázott, majd gyorsan 4♠ felvételen találtuk magunkat.

Ny a treff ásszal indul, majd meglátva az asztalt a kör kilencest hívja.

Az asztali K-t Kelet az ásszal üti, és visszahívja a B-t. A káró szín nélkül nem élhetünk meg, de hogyan játszunk?

A matematika erre a kombinációra az impasszt írja elő, de gondolkozzunk egy kicsit! Ny kezében már láttuk a treff ászt. Ha a káró király is nála van (ha ül az impassz), Keletnél csak tíz pont volt, amivel nem indul el első helyen: a káró királynak Kelet kezében kell lennie. Idáig eljutva már villámgyorsan tudunk játszani: ütünk az asztali kör D-val, leaduzunk, majd kis kárót hívunk, és az asztalról az ászt helyezük az ütésbe. Ha szerencsénk van, ebbe esik Kelet szingli királya, 11-et ütünk, és boldog kárörömmel hallgatjuk Ny-t arról elmélkedni, hogyan kell úgy tartani a lapot, hogy az ellenfél még véletlenül se láthasson bele.

♠ K653
♥ B54
♦ D873
♣ D5

♠ DT2
♥ T62
♦ AKB62
♣ KB

Első helyen Ny 1 NT-val indult (16-18p) licitjét 2 passz követte, a sor végén két káróval nyitottunk és ez maradt a végkontrakt.

Ny a kör királlyal indul.

Ezt követően lehívja az ászt, és kis körrel folytatja a játékot, ezt Kelet a D-val viszi. Treff hívását Ny ásza üti, majd treff érkezik vissza. Hogyan folytassuk?

4 ütést már kiadtunk. Az a problémánk, hogy hogyan tudunk két pikkét ütni. Az általában használatos játék: szöktetni a pikk királyt, majd vissza kis pikk, majd kézből a tizest rakni. De számoljunk egy kicsit!. Ha Nyugatnál nincs ott a pikk B, csak 15 pontja lenne, nem indult volna egy szanzaduval -tehát arra játszunk, hogy ez a lap nála van. Leaduzunk, és a pikk D-t hívjuk. Ezt Ny megüti, és eliminált helyzetből kell hívnia: a treff és a kör dob-lop; ha pikkét hív, elengedjük a kézi tizeshez.

Az ellenfél minden kijátszott lapja általában tájékoztat valamiről. A következő példákban az általánosan használt ellenjáték konvenciók révén nyerhető információkat igyekszünk bemutatni.

6 5 2

A 8 4

Szanzadut játszunk. Ny ebből a színből a D-val indul, Kelet a 9-est rakja.

Milyen következtetéseket tudunk ebből levonni:

- a dáma általában sorozat teteje, mellette van a bubu, Keletnél a király
- Keletnél nem lehet dubló K 9, mert akkor a királyt rakja, hogy ne blokkoljon a szín
- Nyugatnál van a tizes is, mert Kelet akkor inkább a tizzessel bátorít, mint a 9-cel
- valószínűtlen, hogy Nyugatnál D B T lenne, mert Kelet ekkor a K 9 7 3-ból a hetest rakná.

6 5 2

D B T x

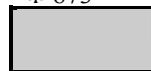
K 9 x

A 8 4

Ha Kelet kezdő játékos, és hosszas tűnődés után rakja a 9-est, gyanakodhatunk, hogy dubló K 9-e van, és nem tudta eldönteni, hogy melyiket adja. Kis lappal történő indulások esetében gyakori a 11-es szabály alkalmazása. Ennek jelentése: hosszú színből felülről a negyedik lappal indulunk. Ez az információ nagyon hasznos lehet a felvevő számára is. A felvevő látja az asztalt és a saját lapját, tudja, hogy az indulónál még három, a kijátszott kártyánál magasabb lap van, így ki tudja számolni, hogy hány magasabb lap van a másik ellenjátékos kezében. Gyors módszer erre: a kijátszott lap számát kivonjuk 11-ből. Ez a szám a másik három kézben lévő magasabb lapok összege. Ebből ki kell vonnunk azok számát, amelyeket a felvevő vonalon látunk.

Ehhez hasonló a 12-es szabály. Lényege: páros számú lapból feülről a harmadikat kijátszani induláskor. Ha az ellenfeleink ezeket a konvenciókat alkalmazzák indító kijátszásnál, mindig vegyük figyelembe.

♠ BT7
 ♥ KBT9
 ♦ 752
 ♣ 873



♠ AKD982
 ♥ 74
 ♦ D96
 ♣ AB

A licit:	Ny	É	K	D
	1 ♦	Passz	1 NT	2 ♠
	Passz	Passz	Passz	

Indulás: treff 2

A teljesítéshez egy kör ütésre van szükségünk, a hat pikk és egy treff ütés mellé. El kell találnunk, hogy melyik magasfigura van Ny kezében. Ha az Á, akkor a királyt kell szöktetnünk, ha a D van Nyugatnál, impasszt kell adnunk a B-val. Elemezzük egy kicsit Ny treff 2-es indulását! Nem lehet nála mind a két hiányzó treff magasfigura, mert akkor figurával indult volna. A legfontosabb következtetés: nincs Nyugatnál a káró Á,K, mert majdnem biztos, hogy azzal indult volna. Így a minor színekből egy-egy magasfigurája van. A kör ásznak nála kell lennie, különben nincsen meg az induláshoz szükséges pontereje. Így a játékunk: ütünk a treff ásszal, aduzunk, kört hívunk, és ha Ny kicsit ad, az asztalról a királyt adjuk, ezzel ütünk kell.

A 5 4

D B T 7 3

Ebből a színből nem adhatunk ki ütést. A királynak Ny kezében kell lennie, de jó lenne tudnunk, vajon nem szingli-e?

Ebben az esetben Kelet 9 8 6 2-je ellen visszafelé kétszeresen impasszt kell adnunk. Egy egyszerű csellel megoldhatjuk a kérdést: a király elleni impasszt nem a D-val adjuk, hanem a tizzessel. Ha Ny fedi, biztos, hogy szingli királya van.

♠ AK87
♥ 754
♦ 3
♣ 98632

Gyors pároslicittel 6 káróig jutottunk



Ny a kör hármassal indul

♠ 42
♥ AK6
♦ AKDBT9
♣ AT

Ütünk a kör ásszal (Kelettől a D érkezik), három menetben leaduzunk, az asztalról eldobunk egy pikket és egy kört. Fel kell magasítanunk az asztali treff szint, amelyre el tudjuk dobni a kézi rossz kört. Lehívjuk a treff ászt, ebbe Ny a B-t rakja, majd a tizest a D-val üti, és a pikk D-val az asztalon üttet. A treff 9-cel folytatjuk a játékot, ebbe Kelettől kis treff érkezik. Mit kell most tennünk? Ha Nyugatnál van a király, el kell lopnunk, a másik pikk magasfigurával asztalra megyünk a magas treffekért; ha viszont Keletnél van, erre dobunk kell (ha ellopjuk és Ny idegen szint dob, már csak egy átmenetünk marad, és az asztali treff még nem magasodott fel).

Nem szabad lopnunk, dobjuk el a kézi vesztő kört. Nyugatnál nem lehet a treff király, ui. láttuk nála a D B-t. Ha a király is nála lett volna, biztos, hogy a zárt treff színből indul (K D B), amellyel -úgy látja- nem adhat ütést.

♠ AKD3
♥ K6
♦ A53
♣ 8654

A licitet Ny indította 1 treffel, Észak 1 pikkkel közbeszólt, végül mi vállalkoztunk 4 kör teljesítésére.



Ny magas treffjeivel kezdi az ellenjátékot: K,A,B,9.

♠ 7
♥ AB98742
♦ 97
♣ 732

Kelet először a tizest és a D-t adja, majd eldob egy kis pikket és egy kárót. A 9-est lopjuk, lehívjuk az adu királyt -ebbe Ny-tól a 3-as, Kelettől az 5-ös érkezik. Az asztali második adut Kelet a tizessel fedi, és elérkeztünk a kritikus pillanathoz: impasszoljuk a D-át, vagy esésre játszunk?

A legfontosabb információ Kelet kis pikk dobása a treff B-ra. Nincs olyan valamire való játékos, aki eldobna négyes színéből, ha látja az asztalon az

A K D 3-at. Következtetés: Keletnek vagy több, vagy kevesebb pikkje van, de pontosan négy nem lehet. Ny-ról tudjuk, hogy 4 treffe volt. 1 treffel indult, tehát nincs más hosszabb színe. A kör D-át akkor kell impasszolnunk, ha Nyugatnál eredetileg szingli volt. Ebben az esetben viszont csak egyetlen elosztása lehet: 4-1-4-4, ha ez az elosztása, akkor Keletnél is négy pikknek kellene lennie, amiről már megállapítottuk, hogy lehetetlen. Nyugatnál tehát nincs szingli kör, tehát esésre kell játszsanunk.

A teljes kiosztás:

<p>♠ AKD3 ♥ K6 ♦ A53 ♣ 8654</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ T8642 ♥ T5 ♦ DT42 ♣ DT</p>	<p>♠ 7 ♥ AB98742 ♦ 97 ♣ 732</p>
N						
W E						
S						

7. fejezet

Bűvészkedés az aduval

Adujáték esetén különféle bonyolultabb technikai fogásokat is alkalmazhatunk, ha a helyzet megkívánja. Ezek egyike sem varázslat -ha első olvasásra annak tűnne is- és alaposan átgondolva a problémákat, meg fogjuk látni, hogy nem is olyan nehéz ezeket alkalmazni.

Dummy reversal

<p>♠ 762 ♥ 9875 ♦ KDT85 ♣ 3</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 43 ♥ KBT2 ♦ 432 ♣ 9764</p>	<p>♠ AKDT5 ♥ A6 ♦ 9 ♣ AKBT2</p>
N						
W E						
S						

7 pikket kell teljesítenünk, Ny káró király indulása után. Nézzük meg figyelmesen a teljes kiosztást, vajon milyen módon tudjuk ezt megoldani?

Úgy tűnik, nem tudjuk lenyelni veszto kör ütéseinket, de azért reméljük, hogy az Olvasó nem adja fel a teljesítést. Semmi más nem kell hozzá, mint az ellenvonal aduinak 3-2-es elosztása. Kövessük végig figyelmesen a játék menetét!

Tételezzük fel, hogy nem Dél, hanem Észak kezéből kell játszsanunk a partit. Ebből a szemszögből talán nem is tűnik olyan nehéznek! Az adu B,9,8 elég erős ahhoz, hogy leaduzzunk vele, és a veszto kárókat el tudjuk lopni Dél aduival. A veszto köröket el tudjuk dobni az „asztali” hosszú treffre.

A káró ász után lopunk egy kárót a pikk ásszal. Adu 8-ossal asztalra megyünk, és újabb kárót lopunk a pikk királllyal. Az adu tizest átütjük a B-val, és Dél utolsó adujával, a D-val ellopjuk az utolsó kárót. A treff D az átmenet Észak kezébe, hogy a pikk 9-cel elvegyük az ellenfél utolsó aduját (erre eldobjuk Dél rossz körjét). Dél kezében már csak magas treffek maradtak -teljesítettük a nagyszemet.

Vessünk egy pillantást a felvevővonal aduira!

B 9 8

A K D T 5

Az előző fejezetek alapján a következőket mondhatjuk: 5 aduütésünk van a hosszú adu segítségével; ha plussz ütést akarunk szerezni, aduzás előtt lopnunk kell az asztali rövid aduból -ez hat ütést eredményez. A szükséges plussz ütést meg tudjuk szerezni még egy szokatlan módon is: háromszor lopni a hosszú aduból, és a rövid aduval leaduzni.

Milyen feltételei voltak ennek a lejátszásnak?

Az ellenvonalon lévő aduk elosztása nem lehetett rosszabb, mint 3-2, és a rövid aduknak elég erősnek kellett lennie, hogy el tudja venni a kintlévőket. A hosszú adu mellett kellett egy rövid szín, amit loptunk. Szükséges volt a megfelelő közlekedés a két kéz között: 3 lemenet a kárók fellopásához, 1 az utolsó aduzáshoz. Ha ez nincsen meg, meghiúsul az egész elképzelés.

<p>♠ T65 ♥ DT9 ♦ D32 ♣ A742</p> <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: 10px auto;"> <tr><td style="padding: 5px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 5px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 5px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 5px;"> </td></tr> </table> <p>♠ B32 ♥ AKB32 ♦ AK65 ♣ B</p>					<p>4 kórt játszunk</p> <p>Az ellenjáték 3 magas pikk lehívásával kezdődik majd treff következik. Ezt az asztali ásszal ütjük. Milyen lehetőségeink vannak a teljesítésre?</p>

1., Leaduzunk, és bízunk abban, hogy a 4-3-as káró húz -ennek esélye kb.: 30%.

2., Csak két menet adut hívunk, lejátszuk a magas káróinkat, és ha a szín nincs 3-3-ban elosztva, ellopjuk a kéz rossz káróját (plussz esélyünk, hogy annál az ellenfélnél, akinél rövid a káró maximum két adu van)- ennek a játéknak 50 %-nál nagyobb az esélye.

3., Dummy reversal-t játszunk. Treffet lopunk magasan, kétszer kis aduval asztalra megyünk, és fellopjuk az összes treffet (Dél kezében nem marad adu). A káró D-val megint az asztalra, elveszük az ellenfél utolsó aduját (erre eldobjuk a kéz kis káróját), utolsó két ütésünk a káró Á,K. Ez a játék gyakorlatilag csak a 3-2-es aduelosztástól függ, melynek esélye nagyobb mint 60%. Összehasonlítva a rendelkezésre álló lehetőségeket könnyű lesz eldönteni, hogy mit választunk.

Ha szerencsénk van, és elegendő az átmenetünk, meg tudjuk nézni, milyen az ellenvonalon az aduelosztás, mielőtt elhatároznánk magunkat erre a lejátására.

♠ DB9
♥ K752
♦ 8742
♣ DB

Felvétel 6 pikk



Ny a kör D-val indul.

♠ AKT75
♥ 4
♦ AK6
♣ AKT3

Az indulást kiengedjük, a kör B következik, amelyet ellopunk. Hogyan folytassuk?

Problémánk, hogy mit csináljunk a kéz kis kárójával. Ha az ellenvonal aduinak elosztása 3-2, alkalmazhatjuk a most megismert játékmódot: fellopjuk az asztali köröket. Az asztal bővelkedik átmenetekben, így mielőtt döntenénk, lehívjuk az adu D,9-et.

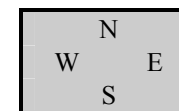
Ha ebbe mindkét ellenjátékos ad pikket, kört lopunk, a treff D-val asztalra megyünk, és ellopjuk az utolsó kört a kézi utolsó aduval. A treff B az újabb híd az asztalra, elveszük az utolsó adut (erre eldobjuk a kézi rossz kárót), és a kezünkben csak a treff A,K és a káró Á,K marad.

Tételezzük fel, hogy a második adu lehívásakor kiderül, hogy a pikk elosztása 4-1. Nem játszhatunk dummy reversal-t, mert az asztali rövid aduval nem tudjuk elvenni az ellenvonal összes aduit. Nem lophatunk kézben sem (hátha esik a kör A), hogy el tudjuk venni az ellenvonal összes aduját. Egyetlen esélyünk marad: megpróbálunk négy treffet lehívni -amelyre eldobunk az asztalról két kárót- abban bízva, hogy abban a kézben, ahol a maradék aduk vannak legalább négy treff és két káró is akad.

Előfordulhat, hogy nincs meg a szükséges számú átmenet a dummy reversal-hoz. Ilyenkor próbáljuk meg „rábeszélni” az ellenvonalat, hogy segítsen ezt megteremteni.

♠ B732
♥ KB9
♦ D92
♣ K83

♠ KD65
♥ 6
♦ K543
♣ B954



♠ AT984
♥ 532
♦ ABT
♣ T7

♠ -
♥ ADT874
♦ 876
♣ AD62

1♥-rel indulunk első helyen, és partnerünk kör emelésére 4-et mondunk.

Ny a pikk királlyal indul. 3 káró biztosan kiadó (nem lehet az A K Nyugatnál), ha az adu 3-1 és a treff nem 3-3, fenyeget a bukás veszélye.

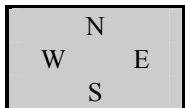
Nézzük meg a dummy reversal lehetőségeit! Az asztali K B 9 elég erős, hogy elvegye az ellenfél aduit (ha nem 4-0), de négy átmenetre is szükség van: három a pikk lopáshoz és egy az aduzáshoz. Ez nem áll rendelkezésünkre, mert csak a két magas aduval (a harmadikra el kell dobni egy kézi vesztőt) és a treff királlyal tudunk közlekedni.

Mielőtt teljesen lemondanánk erről a lehetőségről, megpróbálhatjuk, hátha segítségünkre siet az ellenvonal. A pikk indulást lopjuk -kicsivel, nehogy K-Ny valamit is megsejthessen-, és káróval kiadjuk az ütést. Ellenfeleink -miután betakarítják káró ütéseiket- könnyen lehetséges, hogy a „biztonságos” pikk folytatást választják; pontosan ez az, amit mi szeretnénk. Kézben lopunk, aduval kétszer átmegegyünk az asztalra, és fellopjuk az összes pikket, a treff királlyal visszamegyünk, elveszük a maradék adut, az utolsó két ütés a treff A D.

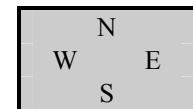
A 4. fejezetben általános szempontnak fogadtuk el az adujátéknál, hogy ne rövidítsük lopással a hosszú adut, mert az az ellenfél aduinak elvételére szolgál. A dummy reversal ez alól nem kivétel, csupán nem a hosszabb aduval vesszük el az ellenvonalak kis aduit. A továbbiakban olyan lejátási módszereket ismerünk meg, amelyek kivételek ezalól.

Adu (Grand) coup

♠ AK8652
 ♥ K8
 ♦ A76
 ♣ AK
 ♠ DB4
 ♥ 5
 ♦ BT98
 ♣ BT932
 ♠ T9
 ♥ B932
 ♦ 543
 ♣ D876
 ♠ 73
 ♥ ADT764
 ♦ KD2
 ♣ 54

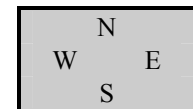


♠ -
 ♥ -
 ♦ A7
 ♣ K
 érdektelen
 ♠ -
 ♥ B9
 ♦ -
 ♣ D
 ♠ -
 ♥ DT7
 ♦ -
 ♣ -



Az asztali hívást el kell lopnunk kézben, és nem tudjuk elkerülni egy ütés kiadását. A kézi aduk rövidítése megfelelő számú asztali átmenetet kíván, ezért a felvevőnek alaposan végig kell gondolnia az ütése sorrendjét.

♠ A5
 ♥ AKDT8
 ♦ A7632
 ♣ 9
 ♠ 3
 ♥ 7542
 ♦ BT85
 ♣ A854
 ♠ D642
 ♥ 63
 ♦ K94
 ♣ T632
 ♠ KBT987
 ♥ B9
 ♦ D
 ♣ KDB7



7 kör teljesítésére vállalkoztunk, és amikor meglátjuk az asztalt, elégedettek is vagyunk a felvétellel -nagyon esélyes. A káró B indulást kézben ütjük, adu K, majd adu A-t játszunk. A másodikba Ny-treffet dob. Úgy tűnik, Keletnek biztos adu ütése van, mert az asztalon már nincsen több adu az impasszhoz. A gyakorlatlanabb játékos leterítene lapjait: egy bukás. Azért próbálkozzunk meg valamivel! Lehívjuk a pikk A,K-t, kétszer lopjuk kézben a szint -átmenetnek treffet használva-, majd a másik treff figurával ismét asztalra jutunk, és lehívjuk a magas pikkeket. Ha ebbe Kelet belop, felüllopjuk, és elveszük utolsó aduját; ha nem, kárót dobunk. Az utolsó két lap a kezünkben az adu D,T, és az asztalról hívunk, így biztosan kettőt ütünk.

Egyetlen dologra kellett ügyelnünk: ugyanannyi adunak kellett maradni a kezünkben, mint az ellenvonalon. Ezért loptuk kétszer a pikket, bár már az első lopás után magas volt. Ha nem rövidítjük a kézi adut még egy lopással, a magas pikkek lejátszása után a következő háromlapos végállás jön létre:

6 pikket játszunk. Ny lehívja a treff A-t, majd káró B-ra fordul. Ütünk a káró A-al, és meg kell adnunk az adu impasszt a teljesítésért. Előtte célszerű azonban lopással rövidíteni egyet a kézi hosszú adun (felkészülünk Kelet esetleges 4-es adujára). Fellopunk egy kárót, adu A impassz a B-val -ebbe Ny kört dob, és most látjuk, hogy milyen bölcssek és előrelátóak voltunk az előbb. Kőrrel az asztalra megyünk, és újabb lopással kettőre rövidítjük kézi adunkat- pontosan annyi, amennyi Kelet kezében van. Újabb körrel az asztalra megyünk, és fellélegzünk, mert ezt nem lopta el Kelet, így a felvétel már bukhatalan. Lehívjuk a magas köröket, ha ebbe Kelet nem lop bele, eldobjuk a treff K D B-t. Így két lap marad kezünkben (az adu K,T), és az asztalról hívunk!

Ha nem lopunk a harmadik ütésben kárót, ezt az állást sohasem tudtuk volna létrehozni, mert nem lett volna meg a szükséges számú átmenetünk. A káró A igen fontos a két kéz közötti közlekedésben, és ezt az indítás után fel kellett használnunk. Természetesen nem tudtuk a játék elején, hogy így kell vezetnünk a felvételt, csak előrelátóak voltunk.

Végijáték aduban

♠ K952 A felvétel 6 treff.
 ♥ AKD
 ♦ KD84
 ♣ 52

☐ Ny a kör B-val indul.

♠ AD7
 ♥ -
 ♦ A76
 ♣ AKB763

Nincsen mit dobnunk kézből, így ellopjuk, majd lejátszuk az adu ászt, és dőbentben tapasztaljuk, hogy ebbe Kelet kört dob! Úgy tűnik, hogy Ny treff D T 9-e biztos ütés a kézi K B mögött, de esetleg lehet még valamit keresnünk. Ehhez az szükséges, hogy Ny elosztása pontosan 3-3-3-4 legyen, és le kell rövidítenünk a kézi aduk számát háromra. Káróval közlekedve ellopjuk az asztal magas körjeit, Ny végig színre színt adott. Lehívjuk a maradék külső magasfigurákat (3 pikk, egy káró), és Ny egyiket sem tudja ellopni, tehát elosztása pontosan a feltételezett.

3 lap marad mindenki kezében: Nyugatnál a treff D T, nálunk a K B 7, most kis adut hívunk, Ny üt, és kénytelen belehívni hátulról a K B villába.

Észre kell vennünk, hogy ezt az állást nem tudtuk volna elérni, ha nem lopjuk el az első kört, hanem dobnunk rá. Szerencsénk volt, mert nem volt mit dobnunk kézből, így nyugodtan ellophattuk.

Coup en passant

♠ 752
 ♥ 9762
 ♦ KD6
 ♣ K32

♠ - ♠ DBT9
 ♥ AKBT3 ♥ 854
 ♦ T954 ♦ B32
 ♣ 9874 ♣ DBT

☐ ♠ AK8643
 ♥ D
 ♦ A87
 ♣ A65

Ny a kör királlyal indul 4 pikk felvételünk ellen, majd a kör A következik -ezt kézben lopjuk. Lehívjuk az adu A-t -és mert szokásos szerencsénk most sem hagyott el-, ebbe Ny kört dob. Kiadtunk egy kört, biztosan kiadó még két adu és egy treff ütés, ez egy bukást jelentene. Sebaj! Balszerencse ide vagy oda, könnyedén teljesítünk.

Káróval asztalra megyünk, és kört lopunk. Ez után lehívjuk a maradék minor magasfigurákat, asztalon ütve az utolsót. 8 ütésünk már van, és ez a helyzet:

♠ 75
 ♥ 9
 ♦ -
 ♣ 3

érdektelen ♠ DBT
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ D

♠ K86
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ 6

Asztalról a kör 9-et hívjuk. Ha ebbe Kelet eldobja a treff D-t, lopunk, és a pikk K a tizedik ütésünk. Ha Kelet belop, eldobjuk a kézi rossz treffet, és a maradék három aduból biztosan ütünk még kettőt.

A lejátszás abban különbözött az előzőektől, hogy itt az ellenvonalon szolid (zárt) adu volt. A szükséges ütést azzal szereztük meg, hogy Keletnek előbb kellett a kritikus hívásba tennie, mint nekünk.

A példából általánosan lezűrhető, hogy a technikás játékosnak célszerű már a lejátszás elején - amikor még nem is gyanakodtunk semmi rosszra - rövidíteni hosszú aduját, de csak akkor, ha szükséges lehet. Ha az Olvasó ezzel még nincs teljesen tisztában lapozzon vissza a 4. fejezethez.

8. fejezet

Beszorítás, kényszerdobás

A beszorítást a gyakorlatlanabbak olyan technikai fogásnak tekintik, amelyet csak a mesterjátékos tud alkalmazni. Oszlassuk el ezt a tévhitet a következő példával!

<p>♠ AB6 ♥ AKDB ♦ AKDB ♣ 32</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 875 ♥ T985 ♦ T97 ♣ T85</p>
N					
W E					
S					
<p>♠ KDT9 ♥ 76 ♦ 865 ♣ B976</p>	<p>♠ 432 ♥ 432 ♦ 432 ♣ AKD4</p>				

Partnerünk 7 szanzaduig kényszerített minket. Ny a pikk királlyal indul. 12 ütést már összeszámoltunk, de honnan lesz meg a 13.? Tudjuk, hogy a kézi negyedik treff nem lehet ütés, mert valamelyik ellenjátékosnál van legalább négy lap ebből a színből. Mindenesetre megpróbáljuk, hátha eldobja az ellenvonal a magas treffeit, amikor lehívjuk a 12 meglévő ütésünket. Egyrészt nem látják, mi marad a kezünkben, másrészt, ha el kell bukni a partit, arra ráérünk az utolsó ütésben. Ütünk a pikk A-al, lehívjuk piros ütéseinket. Az utolsóba Ny fogcsikorgatva trefft dob, és büszkén tapasztaljuk, hogy az utolsó ütés a treff 4-es lett. Vajon mi lelte Ny-t? „Megette” volna egyszerű trükkünket? Szegény Ny nem tehetett mást ebben a helyzetben, kényszerdobásba került. Nézzük meg az állást az utolsó piros ütés lehívása előtt:

<p>♠ D ♥ - ♦ - ♣ B976</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ B6 ♥ B ♦ - ♣ 32</p> <p>érdektelen</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ 4 ♥ - ♦ - ♣ AKD4</p>				

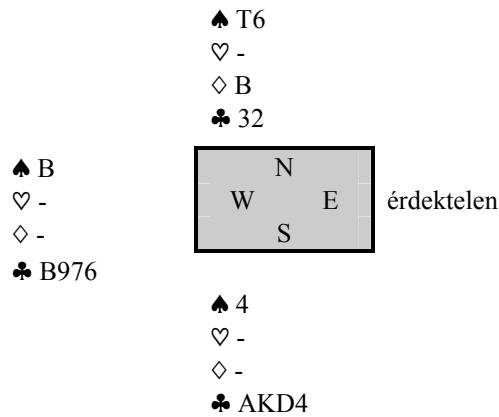
A kör B-ba eldobtuk kis pikkünket, de Nyugatnak nincs jó dobása. Ha eldobja a pikk D-t, az asztali B adja a 13. ütést, ezért kénytelen volt négyes treffjéből dobni, így - mivel ez a szín a kezünkben is hosszú - megszereztük a szükséges ütést. Az asztalon a pikk B és a kezünkben a negyedik treff adhatta meg a 13. ütést. Szerencsénk volt, mert Nyugatnak mind a két színt fognia kellett egy kézben, míg a mi vonalunkon két kézben volt elosztva ez a két lehetséges ütés. Ha a pikk D Nyugatnál és a négyes treff Keletnél van, nem tudunk teljesíteni jó ellenjáték esetén.

A legtöbb beszorítás csak akkor működik, ha a felvevő minél gyorsabban kiengedi a kiadható ütéseit. Az előző példában nem adhattunk ki egy ütést sem. Változtassuk meg egy kicsit a lapokat!

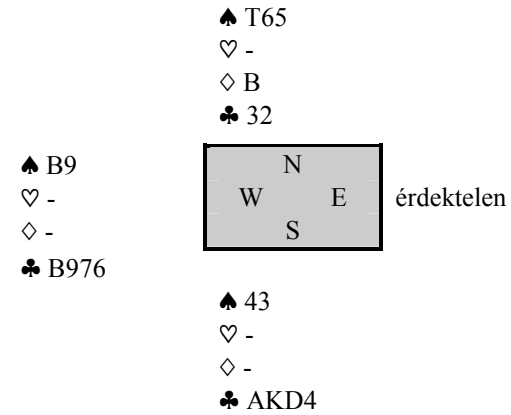
<p>♠ KDB9 ♥ 76 ♦ 865 ♣ B976</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	<p>♠ 87 ♥ BT985 ♦ T97 ♣ T85</p>
N					
W E					
S					
	<p>♠ AT65 ♥ AKD ♦ AKDB ♣ 32</p> <p>♠ 432 ♥ 432 ♦ 432 ♣ AKD4</p>				

Ny ismét a pikk királlyal indul, de most a felvétel 6 szanzadu. 11 gyorsütésünk mellé beszorítás esetén a pikk tizes és a negyedik treff adhatja a 12-et, de egy ütést

kiengedhetünk. Tegyük meg az elején! Ny a pikk D-val folytatja a játékot. Ütünk, és hívjuk a kőr és káró magasfigurákat. A végállás az utolsó káró lejátszása előtt:

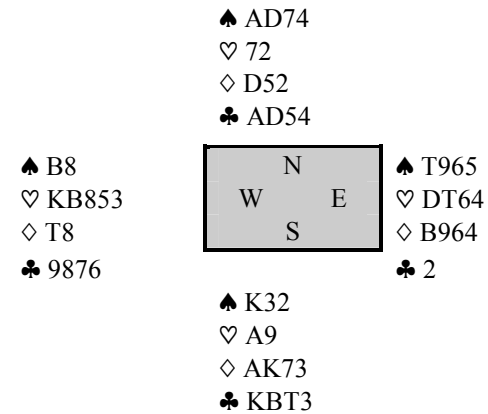


A káró B-ra eldobjuk vesztő pikkünket, és Ny tehetetlen. Nézzük meg mi történik, ha nem engedjük ki az első ütést! Mindenkinek eggyel több lapja marad:



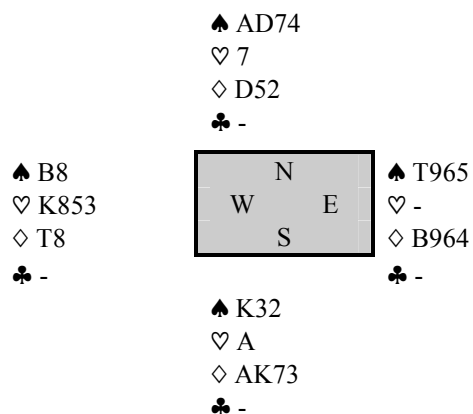
A káró B-ra Nyugatnak nem gond, hogy mit csináljon: eldobja az egyik pikkjét, a beszorítás nem jött létre.

A beszorításoknál célszerű azonnal kiadni a kiadható ütéseket. Ebben a példában csak az első ütést engedhettük ki, mert később, ha kiadjuk az ütést, nem csak egyet üt az ellenvonal. Ha ezt a szempontot nem vesszük figyelembe, sok beszorítást fogunk elmulasztani, mert nem jöhet létre a kívánt kényszerdobásos helyzet.



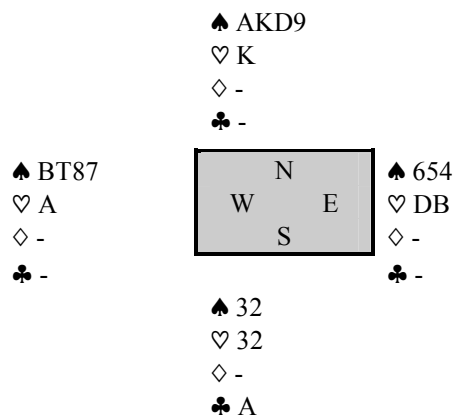
6 szanzadu felvételünk ellen Ny a treff 9-cel indul. 11 gyors ütésünk van, a 12. megszerzésére több lehetőség kínálkozik: akár a káró, akár a pikk elosztása az ellenvonalon 3-3, vagy ha az egyik ellenfélnek kell tartania mindkettőt, akkor kényszerdobásos helyzet áll elő. Azonnal kiengedjük a kiengedhető ütést: kis kőrt hívunk az A alól, miután ütöttük a treff indulást. Tétélezzük fel, hogy Ny üt, és

treffel folytatja a játékot. Lehívjuk összes treffünket, ebbe Kelet eldobja maradék körjeit. Az állás:



Lehívjuk a kör A-t, és Kelet sorsa megpecsételődött: nem tudja mindkét szint tartani.

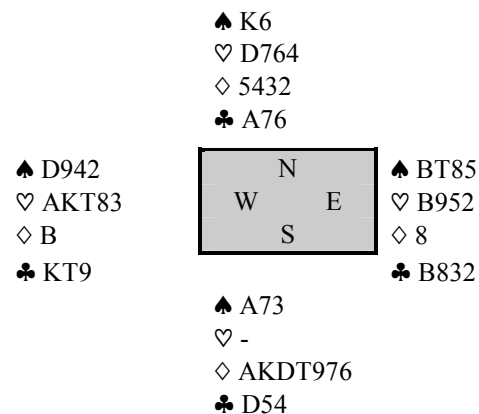
Eddig egyszerű beszorításokat tárgyaltunk. Lényege, hogy két szint csak az egyik ellenfél tudott tartani, mi viszont egyiket az asztalon, a másikat a kézben őriztük. Elképzelhető, hogy egy kézben (pl. az asztalon) fogjuk mind a két szint:



Lehívjuk a treff A-t, és Ny beszorul, mert az asztal előtt kell dobnia. Ha eldobja a kör A-t, az asztali kör K, ha pikkot dob, az asztal negyedik pikkje adja meg a szükséges ütést; azaz mindig a másik szint kell dobnia, mint Ny. Cseréljük fel Kelet és Ny lapját! Ebben az esetben nem áll elő kényszerdobás, mert Kelet -aki mindkét szint fogja- az asztal után dob, és látja, hogy melyik szint nem kell már tartania.

Azért ne keseredjen el az Olvasó, aki eddig bonyolultnak, érthetetlennek találta ezt a fejezetet! A beszorítás távolról sem ennyire misztikus dolog. Fontos, hogy a

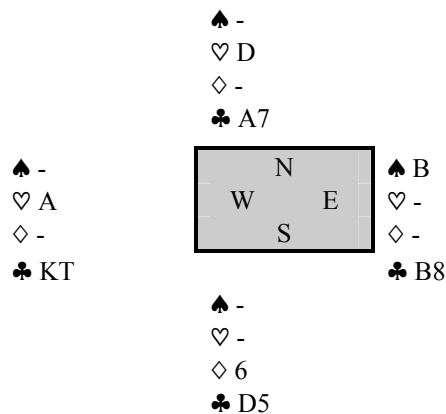
játék elején kiadjuk a kiadható veszto ütéseinket, majd hívjuk le ütéseinket. Ha kényszerdobásos helyzet létrejöhet, magától is kialakul, és sikerül még akkor is, ha nem is értjük miért.



A licit:

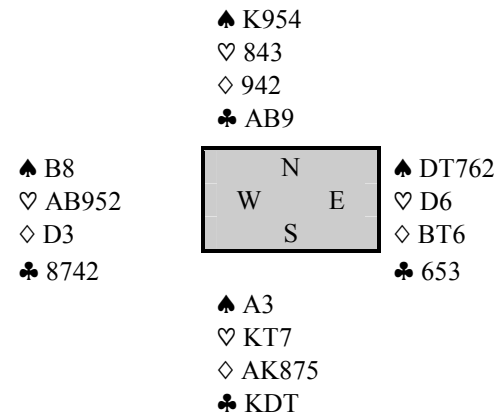
Ny	É	K	D
1♥	-	-	Kontra
-	1 szan	-	3♦
-	5♦	-	6♦
körpassz			

Indulás: kör K. 11 ütést számoltunk össze: 7 káró, 1 treff, 2 pikk és egy pikk lopás. A licit alapján majdnem biztos, hogy a hiányzó magasfigurák Nyugatnál vannak, ebben az esetben kényszerdobásba lehet hozni. Ehhez viszont szükséges, hogy kiengedjük a kiadható ütést. Tegyük meg most: eldobunk egy treffet a kör K-ra, Ny ezután adura fordul át. Ütünk, lehívjuk pikkjeinket (egyét lopunk), majd sorba hívjuk az adukat. Az utolsó káró lehívása előtt az állás:



A káró 6-os hívására Ny megadja magát: ha treffét dob, eldobjuk a kőr D-t, és két treffét ütünk; ha kőrt dob, akkor eldobjuk az asztali kis treffét és a kőr D, illetve a treff A az utolsó két ütés.

Ha nem engedjük ki az első ütést, jó ellenjáték esetén nem teljesíthetünk. Csupán Keletnek kell ütnie és treffét hívni -ezzel elveszi az egyetlen asztali átmenetet az esetleg felmagasodó kőr D-ért.



Ny a 11-es szabály szerint a kőr 5-el indul 3 szan felvételünk ellen, Kelet a D-t adja. 8 ütést tudunk összeszámolni, valahonnan kell egy 9.

A kőr 5 felülről a negyedik lap. Nyugatnak nem lehet 5-nél több körje, mert csak egyetlen kisebb lapot nem látunk, a kettést. Ha viszont Nyugatnál 5 kőr van nem tudjuk felmagasítani a káróinkat, mert ahhoz ki kell adnunk egy ütést, és Ny leüti 4 körjét.

Vizsgáljuk meg egy lehetséges beszorítás lehetőségét! Ha Nyugatnál hosszú a kőr, Keletnél lehet hosszú a káró és a pikk. A kényszerdobáshoz először is ki kell adnunk pontosan 4 ütést. Ütünk a kőr királlyal, és kőrrel kiadjuk az ütést, Ny boldogan hívja le magas körjeit, majd treffét hív. Lehívjuk treffjeinket. Nézzük meg mi történik:

♠ B8 ♥ - ◇ D3 ♣ 87	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ K95 ♥ - ◇ 94 ♣ A	♠ DT7 ♥ - ◇ BT6 ♣ -
N						
W E						
S						
		♠ A3 ♥ - ◇ AK8 ♣ K				

Az utolsó treffre Keletnek nincs jó dobása, a 9. ütést vagy pikkben, vagy káróban megszerezzük.

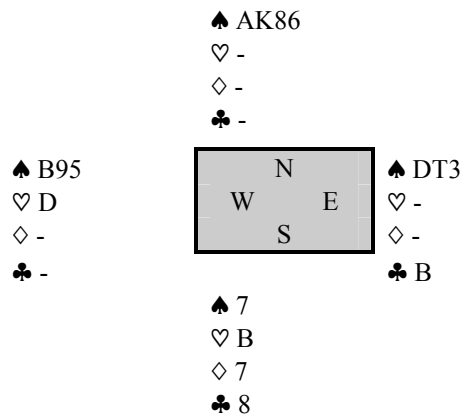
Elképzelhető persze, hogy Nyugatnak csak 4-es a körje nem 5-ös. Ekkor nem jön létre beszorítás, de nincs is rá szükség: csak 3 ütést kap körben az ellenfél, egy káró kiadásával szerezzük meg a hiányzó kilencediket.

A játszma érdekessége, hogy Keletet saját partnere hozta kényszerdobásba, nem a felvevő. Ny tehetetlen volt: ha nem hívja le összes körjét, a felvevő felmagasítja káróját, Keletnek kiengedve egy ütést.

Kétoldali beszorítás

♠ B954 ♥ KD43 ◇ 98543 ♣ -	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ AK86 ♥ T982 ◇ A ♣ D763	♠ DT32 ♥ 765 ◇ 2 ♣ BT954
N						
W E						
S						
		♠ 7 ♥ AB ◇ KDBT76 ♣ AK82				

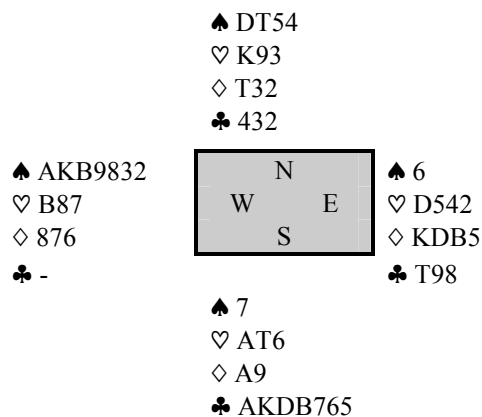
Kőr király indulást kapunk 7 szanzadu felvételünk ellen. A nagyszlem terített, ha a treff elosztása 3-2. Ütünk, lehívjuk a káró ászot, majd treffel kézbe jövünk ebbe Ny kört dob. Ez különösen nem zavarhat meg minket, mert tudjuk, hogy a teljesítés automatikus. Lehívunk két magas treffet, majd a káróinkat. Az utolsó lehívása előtt ez az állás:



A káró 7-re Ny nem dobhatja el a kőr D-t, így megszabadul egy pikktől, asztalról is kis pikk, és Kelet is csak pikkot dobhat, hogy ne magasodjon a kézi kis treff. Így az utolsó 3 ütés az asztal pikkjei lesznek.

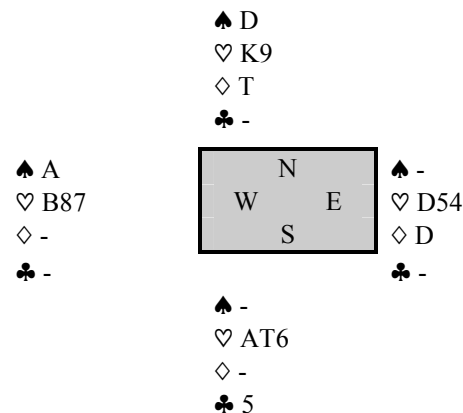
Sokan azt hiszik, hogy a kettős beszorítás hatalmas számolást igényel. Erről szó sincs. Nézzük meg mi is történt! Nyugatnak kőrt, Keletnek treffet kellett tartania, így egyikük sem tudta a pikkot fogni. Mi csak két lapot figyeltünk: a kőr D-t és a treff B-t, ezt egyik ellenfél sem dobta el, épp ezért az asztali pikkeknek automatikusan magasodnia kellett.

Láttuk, hogy a kettős beszorítás három színben kell, hogy fenyegetse az ellenfelet: egyben külön Keletet és Nyugatot, egyben mindkettőt. A kettős beszorításhoz is ki kell engednünk a szükséges ütések.



A licitet Ny első helyen 4 pikkel indította, két passz után 5 treffel próbálkozunk, és ez marad a végkontrakt. Ny lehívja a pikk királyt, majd a káró 8-ra tér át, Kelet B-t adja.

Tíz ütést látunk, a tizenegyedik megszerzésére a beszorítás kínálkozik a legcélszerűbbnek. Nézzük meg az esetleges fenyegetéseket: a pikkot Nyugatnak, a kárót -az eddig látottak alapján- Keletnek kell tartania, a kőrt mindkettőnek. A beszorítás sikeréhez ki kell engednünk a szükséges számú ütést (ebben az esetben kettőt). Egyet már kiadtunk, adjuk ki most a másikat is: Keletet ütni hagyjuk a káró B-val. A káró király következik, ezt ütjük, és lehívjuk treffjeinket. Az állás:



Mi történik a treff 5-ös lehívására?

Nyugatnak tartania kell a pikk A-t, kőrt dob; a pikk D ezzel értéktelenné vált, ezt dobjuk az asztalról. Keletnek a káró D-t kell őriznie, így ő is kőrt dob -az utolsó 3 ütést automatikusan megszereztük körben.

Ebben a partiban sem volt semmi gondunk, számolni valónk. Csak két lapot figyeltünk: Ny-tól a pikk A-t, Kelettől a káró D-t. Egyiket sem dobták el, így a körnek automatikusan húznia kell, mert egyik kézben sem lehet kettőnél több kőr.

Érdemes megjegyeznünk, hogyha nem engedjük ki a játszma elején a kárót, jó ellenjáték esetén nem tudunk teljesíteni. Ha később káróban kiadjuk az ütést -más színben nem lehetséges- Kelet kárót hív vissza, ezzel feloldja az asztali káró fenyegetést.

Az eddig látott beszorítások „önműködők” voltak. A felvevőnek csupán annyi dolga volt, hogy kiengedje a szükséges számú veszítő ütést, majd hátradőlt a széken, és sorban lehívta ütéseit. Ha kényszerdobásra lehetőség volt, magától előállt. Ez a módszer a beszorításos játszmák nagy részére érvényes. Előadódhatnak olyan helyzetek, amikor a felvevőnek kicsit segítenie is kell ahhoz, hogy valamelyik ellenjátékos dobáskényszerbe kerüljön.

♠ AK864
 ♥ A643
 ♦ K7
 ♣ 32

	N	
W		E
	S	

♠ 7
 ♥ DT8
 ♦ DT9863
 ♣ 654

♠ DBT9
 ♥ B954
 ♦ B54
 ♣ 97

♠ 532
 ♥ K7
 ♦ A2
 ♣ AKDBT8

Pikk D indulást kapunk 7 treff felvételünk ellen, amelyben szemmel láthatólag csak 12 ütésünk van. A hiányzó ütést -mint eddig- megpróbáljuk beszorítással megszerezni. Az indulás alapján feltehetőleg Ny fogja a pikket és azt szeretnénk, ha ő lenne az, akinek a kőrt is tartania kell -ebben az esetben kényszerdobásba hozható. Sajnos kőr színünk elég gyenge, valószínű, hogy mindkét ellenjátékos őrizni tudja. Nem szabad azért feladnunk a partit, próbáljunk meg valamit ennek érdekében csinálni! Ütünk a pikk A-al, aduzunk, majd lejátszuk magas körjeinket, és egyet lopunk. Ezután már csak egyik ellenjátékos tudja tartani a szint (akinél legalább 4 lap volt körből), bízunk kell abban, hogy ez Ny. Az adott kiosztásban Fortuna mellettünk volt. Lehívjuk magas káróinkat, majd a treffek következnek. Az utolsó treff lejátszása előtt a helyzet:

♠ K8
 ♥ 6
 ♦ -
 ♣ -

	N	
W		E
	S	

♠ BT
 ♥ B
 ♦ -
 ♣ -

♠ -
 ♥ -
 ♦ DT9
 ♣ -

♠ 53
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ 8

A treff 8 hívásra Ny nem tehet mást, mint összecukja lapjait, és elkezdí osztani a következő partit.

Ha nem lopunk egyszer kőrt, a végállás ugyanez lenne, csak Keletnél maradna a kőr D. Így Ny az utolsó treffre nyugodtan eldobja a kőr B-t, mert nem látta még a kőr D-t. Ha nálunk van, mindegy mit dob, de ha Keletnél, akkor neki a pikket, partnerének a kőrt kell fognia.

♠ K865
 ♥ AD9
 ♦ D9
 ♣ KD52

	N	
W		E
	S	

♠ BT
 ♥ K6543
 ♦ 87653
 ♣ T

♠ 7
 ♥ BT87
 ♦ AT42
 ♣ B983

♠ AD9432
 ♥ 2
 ♦ KB
 ♣ A764

6 pikk felvételünk ellen a kör B indulást kapjuk. A parti terített, ha a treff elosztása 3-2; tehát ütünk a kör ásszal, kiadjuk a káró ászot, leaduzunk, lehívjuk a treff A, K-t - az utóbbiba Kelet kárót dob. Biztos ütéseink száma ezzel 11-re csökkent, a hiányzót megpróbáljuk beszorítással megszerezni. Ny-nak kell fogni a treffet, és azt szeretnénk, ha neki kellene az asztali kórt is tartania. Az indító kijátszás alapján feltehetően Keletnél van a király és Nyugatnál a B T.

Lehívjuk a kör D-t, ezt Keletnek fednie kell, közben lopunk -most előállt a kívánt helyzet: Nyugatnak kell fognia a kórt és a treffet is. Lehívjuk ütéseinket, és a háromlapos végállásban Ny tehetetlen:

♠ -
 ♥ 9
 ♦ -
 ♣ D5

	N	
W		E
	S	

♠ -
 ♥ T
 ♦ -
 ♣ B9

♠ -
 ♥ 65
 ♦ 8
 ♣ -

♠ 2
 ♥ -
 ♦ -
 ♣ 76

Vienna coup

♠ AT987
 ♥ B76
 ♦ AKD3
 ♣ 4

	N	
W		E
	S	

♠ 53
 ♥ AKDT98
 ♦ 98
 ♣ 652

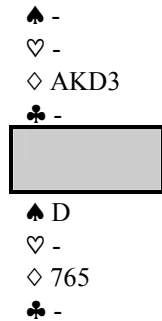
♠ KB42
 ♥ 53
 ♦ BT42
 ♣ 873

♠ D6
 ♥ 42
 ♦ 765
 ♣ AKDBT9

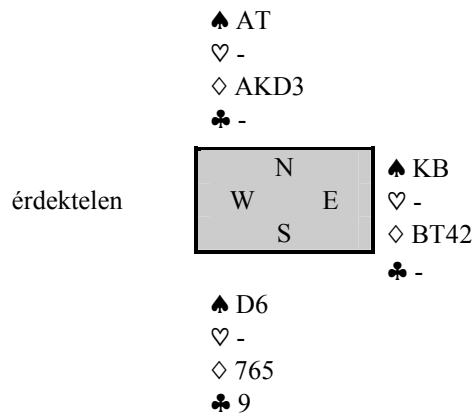
A licit:

Ny	É	K	D
3♥	3♠	P	4♣
P	4♦	P	5♣

Ny 3 magas kör lehívásával kezdi a játékot, a harmadikat lopjuk (Kelet pikket dob). A parti teljesíthető, ha az ellenvonalon a káró elosztása 3-3; ha nem, és a hosszú káró abban a kézben van, ahol a pikk király, felmerül a beszorítás lehetősége. A következő 4 lapos végállást szeretnénk elérni.



A probléma az, hogy ebben a helyzetben Délnek kell hívnia, hogy üthessen a pikk D-val. Ezt csak egyetlen módon tudjuk megvalósítani: lehúzzuk a pikk A-t, az asztal egyetlen treffjével kézbe megyünk, és sorba hívjuk aduinkat. Ha ezt nem tesszük csak a következő álláshoz jutunk.



A treff 9-re eldobjuk a pikk T-et , de Kelet is nyugodtan eldobhatja a pikk B-t. Hiába esik a pikk A-ba a pikk király, a D-val nem tudunk ütni, mert nincs átmenetünk érte, ezért kell a parti elején a pikk A lehívásával megszüntetni a szín blokkolását.

Rengeteg egyszerűbb és bonyolultabb beszorítási formát írt már le a bridzs irodalom. Mi ebben a fejezetben a leggyakrabban előfordulókat kívántuk ismertetni. Ha az Olvasó, játszmai során úgy találja, hogy eggyel kevesebb ütése van és nem lát módot ennek előteremtésére ne adja fel a reményt. Nézze meg a helyzetet egy esetleges beszorítás oldaláról, azaz milyen színekben fenyegeti az ellenfeleket a kényszerdobás. Nem lényeges, ha éppen nem jut eszébe, hogy milyen beszorításról is lehet szó. Egy dologra kell ügyelni: időben kiadni a kiadható ütéseket, utána hívni az ütéseket. Az esetek legnagyobb részében meglátja, sikerül a kényszerdobás, és kiváló technikájával kiváltja partnerének és az ellenfelének tiszteletét.