

*Standard American
kezdőknek*

Czímer Csaba
Székesfehérvár

Alapok

Kellék: egy pakli franciakártya, amely a következő 52 lapból áll: Négy színből (amelyek: ♣ (treff), ♦ (káró), ♥ (kőr) és ♠ (pikk)) 13–13 különböző lap az alábbi rangsorral: ász (A), király (K), dáma (Q), bubi (J), 10, 9, 8, ... , 2. Tehát a legértékesebb az ász, a leggyengébb a kettes.

Alapfogalmak:

A bridzset négy játékos játssza, pontosabban két pár, ugyanis a szemben ülő játékosok együtt vannak. Egy pakli megkevert franciakártyát teljesen szétosztanak, így mindenki kap 13-at. A játék célja minél több ütés elvállalása és megszerzése. Egy ütés úgy keletkezik, hogy valaki hív egy tetszőleges lapot, a többieknek pedig sorban (az óra járásával egyező sorrendben) ugyanilyen színű lapot kell tenni (akinek van). Aki a legmagasabb ugyanolyan színű lapot teszi, az viszi el az ütést. Ha valaki nem tud a hívott lappal azonos színűt tenni, akkor tetszőleges lapot tehet. Hogy ezzel mit érhet el, az attól függ, hogy milyen fajta játékot játszanak. Két fajta van:

- Adu nélküli játék: ekkor csak a hívott lappal megegyező színű lappal lehet ütni, ha valaki egyéb színt kénytelen tenni egy hívásba, akkor azzal nem szerezhethet ütést.
- Játék aduszínnel. A játszma elején a játékosok (később kiderül, hogyan) megállapodnak egy színben, ami erősebb a többinél. Ezt nevezik adunak, és ennek a színnek a legkisebb lapja is erősebb, mint a többi színből bármelyik. Ha valaki hív egy színt, és az neked (már) nincs, akkor megütheted a hívást úgy is, hogy adut teszel bele. Ha többen tesznek adut, akkor az viszi az ütést, aki a magasabbat tette.

Aki ütött, annak kell hívnia a következő ütéshez, és ez így megy, amíg el nem fogynak a lapok.

A játék menete:

Mint azt kiszámolhattátok, összesen 13 ütés van egy játszmaiban. Szó volt az előbb arról, hogy a játékosok megállapodnak egy aduszínnel. Ez a megállapodás valójában egy árverés (licit) eredménye: aki több ütés megszerzését vállalja, az mondhatja meg, hogy mi legyen az adu (vagy hogy ne legyen). A vállalást természetesen a partnerrel együtt kell teljesíteni, tehát a két játékos ütései összeadódnak. Nem lenne nagy teljesítmény az ütések felénél kevesebbet vállalni, ezért a játékosok eleve csak a haton felül vállalt ütésekre licitálhatnak, és csak erre kapnak pontokat (ha teljesítik a vállalást). A licitet az osztó kezdi. Egy licit az alábbiakból áll: a (6-on felül) vállalt ütésszám és az aduszín (vagy adu nélküli játék) megnevezése, ami mellett a játékos a fenti ütésszámot elvállalja. Ha nem akar hét vagy több ütést elvállalni, akkor passzol. Ezután a soron következő játékos licitálhat, ha több ütést vállal, mint az előző. Ha nem, akkor passzol. Akkor ér véget a licit, ha hárman egymás után passzolnak (kivéve a legelején, ahol a negyedik helyen ülő játékos persze licitálhat).

Ha a licit véget ér, akkor megnézik, hogy a vállaló játékosok közül ki mondta először azt a színt, ami végül az adu lett. Ő lesz a "felvevő", míg partnere az adott játszmaiban nem fog játszani ("asztal" lesz). A másik két játékost ellenjátékosoknak nevezik. A felvevő után következő játékosnak kell először hívni. Ez után a felvevő partnere az összes lapját leteríti az asztalra, hogy a másik három játékos láthassa (ezért "asztal"). Ő ebben a játszmaiban gyakorlatilag nem játszik, azt fogja tenni, amit a partnere (a felvevő) kér. Ezután a fent leírt módon lemegy a 13 ütés (gyakorlatilag tehát egyetlen szabály van: a hívott színrel azonos színű lapot kell tenni, ha van –úgy mondják, hogy színre színt kell tenni). Ha a felvevő legalább annyit ütött, mint amennyit vállalt, akkor ők kapnak pontokat a teljesített ütésszámmal arányosan, ha pedig kevesebbet üt, akkor az ellenfelek kapnak pontokat azzal arányban, hogy hány ütés hiányzott a teljesítéshez.

A licit (részletesebben):

Mint mondtuk, az osztó kezdi a licitet, majd sorban a többi játékos következik, ugyanúgy, mint a lejátszásnál. A következő bemondások léteznek:

- vállalás (a haton felüli ütésszám és a hozzá tartozó aduszín vagy adu nélküli (szanzadu, vagy rövidebben szan) játék megjelölésével)
- passz: nem kívánja túllicitálni az aktuális legmagasabb bemondást
- kontra: kétkedést fejez ki a vállalás sikerét illetően: egyben megnöveli a parti pontozását (több pont jár a teljesítésért, de bukás esetén is jóval többet kap az ellenfél). Természetesen a vállaló partnere nem kontrázhat, csak az ellenfelek
- rekontra: hasonló módon tovább drágítja a játékot, ezt persze csak a vállaló, vagy a partnere licitálhatja

Bizonyos esetekben azonos számú ütés vállalásával is túl lehet licitálni az előző bemondásokat. Ehhez meg kell ismerkednünk a színek rangsorával (melynek csak a licit (és a pontozás) során van jelentősége, lejátszás közben nincs). A legértékesebb az adu nélküli (szan) játék, majd sorban a pikk (♠), kőr (♥), káró (♦) következik, leggyengébb pedig a treff (♣). Magasabb rangú aduszín mellett vállalt játékkal azonos magasságon is rá lehet licitálni az előző bemondásra. Tehát például 1♣-re lehet 1♦-t licitálni, arra lehet 1♥-t, 1♠-et, erre is lehet még 1 szant, de erre már csak 2♣-et lehet mondani stb. A bemondások lehetséges sorrendje tehát:

1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1Sz, 2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2Sz, 3♣, ... , 6Sz, 7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7Sz.

Nem teszik lehetővé a szabályok a 8-as magasságú vállalást (bár ha megismertük a pontozást, akkor látni fogjuk, hogy néha érdemes lenne), hiszen 6+8 ütést a 13-ból nem lehet szerezni.

Ha az első körben mindenki passzol, akkor ebben a partiban nincs játék, újat osztanak. Ha valaki megkezdte a licitet, akkor az úgy ér véget, hogy hárman egymás után passzolnak (azaz azt a játékot kell lejátszani, ami "mindenkinek tetszik"). A licit folytonosságát tehát a kontra vagy rekontra is fenntartja. Nem licitálhatjuk tehát felül saját bemondásunkat, ha mindenki lepasszolta (mint az utóbban).

Pontozás:

A bridzsnek (sajnos) elég összetett pontozása van. Két írási módszere terjedt el, az egyik a hagyományos vagy robber írásmód, a másik a versenybridzs vagy "Chicago" írásmód. Szerencsére nem sok eltérés van közöttük. Az alábbi részletes ponttáblázatot javaslom kétszer elolvasni: egyszer most, egyszer pedig ennek az oldalnak az elolvasása után, így talán minden világos lesz a végére.

A robberbridzs pontozási módszere a következő: Két vízszintes és egy függőleges vonalat húznak az alábbi elrendezésben:

A vállalt és teljesített ütésekért járó pontokat (ütésértékpontok) a vonal alá írják, a többit (tehát a jutalompontokat) a vonal fölé.

A játék célja kétszer 100 pont összegyűjtése a vonal alá. (azaz ütésértékpontokból) Ebben a formában ezt több partiból is össze lehet gyűjteni. Ha valakinek sikerült a vonal alá 100 pontot összegyűjteni, akkor ő nyert egy féljátékot és innentől kezdve neki drágább a játék: több jutalompontot kap alkalomadtán, de az is drágább, ha bukik. Ekkor húznak még egy vízszintes vonalat és a másik játékos vonal alatti írása "befagy": azaz megmarad ugyan, de a 100 pont gyűjtését előlről kell kezdenie.

Aki még nem nyert féljátékot, arra azt mondják, hogy mansban van, aki már igen, arra pedig azt, hogy bellben. Aki két féljátékot nyer s ezzel befejezi a játékot, az tetemes jutalompontot (gémjutalmat) kap attól függően, hogy a másik nyert-e egy féljátékot vagy sem. Ekkor összegzik a játékosok összes addig szerzett pontját, és akinek több van, az nyert. Így persze az is elképzelhető, hogy nem az nyeri a játékot, aki befejezte (pl. ha sokat bukott előtte).

mi	ők

Még egyszer: vonal alá csak az ütészértékpontok kerülnek, minden jutalompont a vonal fölé kerül, és csak a végső összegzésnél számít.

A versenybridzs írása az alábbiakban tér el ettől:

- a teljesített gémekeért (100 vagy több pontot érő vállalás) és töredékjátékokért (100 pont alatti vállalás) azonnal meg lehet kapni a jutalmat
- minden parti külön számít, tehát nem lehet úgy gémet írni, hogy több partiban gyűlik össze a 100 pont (robber játékban a vonal alá)
- így persze nincs vonal alatt és fölött, hanem minden pont azonnal összeadódik mivel minden parti külön életet él, így mans illetve bell helyzetről sem lehetne beszélni a hagyományos értelemben. Ez azonban valahogyan mégis megmaradt, (nagyjából) önkényesen előre kijelölik, hogy ki van mansban, ki bellben. A pontozásnál számít (ami persze a licitet is befolyásolni fogja), változatosabb tőle a játék. A versenytokokon rendszerint pirossal jelölik a bell helyzetet, feketével a mansot.
- a játékosok előre megállapodnak egy kiosztás számban, amit lejátszanak (rendszerint 8 parti után szokás értékelni), így nem húzódhat el akármeddig a játék

A bridzs írástáblázata

Ütészértékpontok:

Vállalt és teljesített ütésekért:

- ♣ vagy ♦ adunál ütésenként 20 p
- ♥ vagy ♠ adunál ütésenként 30 p
- adu nélküli (szan) játékban az első ütés 40 p, a többi 30 p

Kontrázva a kétszeresük, rekontrázva a négyszeresük

Jutalompontok:

- (a) töredékjáték (100 pont alatti vállalás) teljesítésének jutalma: 50 p
!(robber játékban ez csak akkor van, ha valami miatt (árvíz, földrengés, haza kell mennie a portásnak, ...) félbe szakad a játék.
- (b) gémjutalmak: 100 p vagy nagyobb értékű vállalás teljesítéséért:
- mansban: 300 p
 - bellben: 500 p
- ! (robber játékban a gémjutalom nem jár minden parti után, csak a végső elszámolásnál a befejező párnak. Összege:
- ha az ellenfél mansban van (nem nyert féljátékot): 700 p
 - ha az ellenfél bellben van (azaz nyert egy féljátékot): 500 p
 - félbemaradt játéknál a bellben lévő párnak: 300 p
- (c) szlemjutalmak (a gémjutalom felül járnak):
bemondott és teljesített 6-os magasságú felvételért (kisszlem):
- mansban: 500 p
 - bellben: 750 p
- bemondott és teljesített 7-es magasságú felvételért (nagyszlem):
- mansban: 1000 p
 - bellben: 1500 p
- (d) Nem vállalt, de teljesített többletütésekért (szűr):
kontra nélkül a megfelelő ütészértékpont
- | | | |
|----------|------------------|--------------------|
| | <u>kontrázva</u> | <u>rekontrázva</u> |
| mansban: | 100 p | 200 p |

bellben: 200 p 400 p

(e) Kontrázott teljesítésért: 50 p, rekontrázottért 100 p

(f) Az ellenfél buktatásáért: (Figyelem, itt az ellenfél szkórhelyzete számít, nem a sajátunk!!!)

kontra nélkül:

- mansban 50 p bukásonként
- bellben 100 p bukásonként

	<u>kontrázva</u>	<u>rekontrázva</u>
– mansban az első bukás	100 p,	200 p,
– a második és a harmadik	200 p,	400 p,
– minden további	300 p.	600 p,
– bellben az első bukás	200 p,	400 p,
– minden további:	300 p,	600 p.

(g) Figurakombinációkért (CSAK ROBBER JÁTÉKBAN!, de ott sem mindig szokás):

- az öt legmagasabb aduból (A, K, D, J, T) négy egy kézben: 100 p
- mind az öt egy kézben : 150 p
- szanzadu játéknál négy ász egy kézben : 150 p

A licit célja

A licitnek két egyformán fontos célja van: az egyik, hogy megtaláljuk saját legjobb felvételünket (azt, amelyikből várhatóan a legtöbb pontot írjuk), a másik pedig, hogy megakadályozzuk az ellenfelet abban, hogy ugyanezt tegye. Saját legjobb felvételünk megtalálása akkor lesz az elsődleges, ha nálunk van a túlerő. Ekkor a lehető legpontosabb licittel igyekszünk felderíteni, hogy mit érdemes játszani. Különben pedig megpróbáljuk az ellenfél licitjét akadályozni. Erre persze csak alkalmas (szélsőséges) elosztás esetén van lehetőségünk, mert e nélkül túl nagy árat fizetnénk, ha megkontráznak (mint tudjuk, legtöbb pontot az ellenfél buktatásával lehet szerezni).

Ha tanulmányozzuk a játék pontozását, akkor arra következtethetünk, hogy a licit fő célja a gémekek bemondása, hiszen a gémjutalom tetemes, ugyanakkor szlem (amiért még nagyobb jutalom jár) elég ritkán teljesíthető. Gémet pedig nemes színekben vagy szanzaduban lehet a legkönnyebben teljesíteni (hisz adu nélkül 9 ütés (3 Szan) is elég a gémhez, nemes színeknél ugyan 10 kell (4♥ v. 4♠), viszont véd bennünket az aduszín). A tapasztalat azt mutatja, hogy 25–26 pont (mi az a pont? - lásd a "lapunk értékelése" cím második bekezdésében!) körüli együttes laperővel (az elosztást is beleszámítva) érdemes bemondani ezeket a gémekeket, ha van egy hosszú nemesünk, vagy fogunk minden színt. Ezzel az erővel persze nem fogunk mindig teljesíteni, de hosszú távon többet írunk, ha gémet mondunk. A 11 ütésű olcsó színű gémekekhez (5♣, 5♦) nyilván nagyobb erő szükséges, 28–29 pont többnyire elég. 32–33 pont körüli lappal többnyire teljesíthető a kisszlem (12 ütés), 36–37 ponttal pedig a nagyszlem (13 ütés).

Gyenge lapokkal a fő cél az, hogy biztonságos magasságon (azaz lehetőleg minél alacsonyabban) leálljunk. Néha ennek érdekében a legjobb szín megtalálásáról is lemondunk: elég, ha egy játszható színt találunk, nem fontos a legjobbat. Ha gyenge lapunkhoz kedvező elosztás társul, akkor persze magas licitekkel próbáljuk az ellenfél licitjét akadályozni. Gémerejű lapokkal a licit fő célja tehát a vonal leghosszabb nemes színének megtalálása (ha az elég hosszú: 8 lap elég, ritkán 7–tel is beérjük, ha kiderül, hogy nem tudunk adu nélkül játszani). Ha az olcsó színekben vagyunk hosszúak, akkor az elsődleges cél a 3 szan. Ehhez persze minden színben rendelkezniünk kell figurákkal, vagy hosszúsággal, ami megvéd attól, hogy az ellenfél abban az egy színben sokat üssön. Olcsó színű gémet inkább csak akkor fogunk játszani, ha kiderül, hogy nem alkalmas a lapunk a 3 szanra.

Nagyon erős lapokkal (amelyek szlemre esélyesek) mindig a legjobb színben igyekszünk játszani, akkor is, ha az olcsó, hiszen a szlemekhez ugyanannyi ütés kell függetlenül az aduszíntől, a sok pontot pedig az érte kapott (szlem és gém) jutalom jelenti, nem az ütésértékpont.

Lapunk értékelése

A pontos licit legfőbb titka, hogy mindig jól becsüljük fel lapunk erejét. A jó játékosokat nem az különbözteti meg a gyengéktől, hogy sokkal precízebb, vagy bonyolultabb licitrendszert alkalmaznak, hanem az, hogy jobban tudják, mikor mennyit ér a lapjuk. Ez indokolja, hogy látszólag túl sokat foglalkozom a lapértékeléssel; valójában ezen több múlik, mint egy akármilyen jó rendszeren (amiről még többet fogok írni).

(1) Játékütések

A legegyszerűbb és legpontosabb értékelési módszer az, ha meg tudjuk becsülni, hogy várhatóan hányat fogunk ütni, ha a számunkra kedvező aduszint játszhatjuk, de a partner nem hoz semmit, és a maradék lapok a legvalószínűbb módon vannak kiosztva. Ezt úgy hívjuk, hogy játékütés, vagy játszóütés (jü.). Sajnos nem túl gyakran tudjuk használni, mert könnyű ugyan megbecsülni, hogy AKxxxx, AKxxx, xx, - lappal, pikk aduszínnel kb. kilencet fogunk ütni, ugyanakkor nagyon nehéz megmondani azt, hogy hányat ütünk a következővel: ADTx, Kxxx, KJx, Dx. A második lap ütésszerző képessége túlságosan a függ a partner lapjától, de még az ellenfelek figuráinak elhelyezkedésétől is (és még azt sem tudjuk, melyik aduszínnel számoljunk). A játszóütések összeszámolása tehát annál könnyebb és célszerűbb, minél kedvezőbb (szélsőségesebb) a lapunk elosztása, és annál nehezebb, minél egyenletesebb.

(2) Figurapontok

Egyenletes lapok esetén viszonylag jól működik egy igen egyszerű értékelési módszer, ami azon alapul, hogy ütések inkább a figuráinkkal fogunk szerezni, így tehát azokat értékeljük, mégpedig a következőképpen: minden ászért négy pontot számolunk, a királyokért hármat, dámákért kettőt és a bubikért egyet-egyet. Ez az igen egyszerű eljárás manapság világszerte elterjedt s szinte kizárólagosan használják. Milton C. Work nevéhez fűződik, ezért Work-féle pontszámításnak is nevezik. Egy színben így 10 pont van, egy átlagos erejű kéz is 10 pontot tartalmaz, a teljes pakliban pedig összesen 40 pont van. Megjegyezzük azonban, hogy ez az eljárás az egyszerűsége miatt népszerű, nem pedig a pontossága miatt. Nem értékeli kellőképpen az ászok ütésszerző képességét, ugyanakkor túlértékeli a bubit. Szintén nem veszi figyelembe a közélapokat (tízeseket, kilenceseket), amelyekkel nem is olyan ritkán ütni lehet. A javasolt módszer tehát az, hogy számoljuk össze figurapontjainkat, majd kissé értékeljük fel a lapot, ha sok ász és király vagy közélapot tartalmaz, viszont vonjunk le értékéből, ha dámákból és bubikból jött össze a pontérték.

(3) Elosztási- és asztali pontok

(a) elosztási pontok

A fenti pontszámítási módszer nagyjából kiterjeszthető a nem túl szélsőséges elosztású lapokra is. Erre következő módszer a szokásos: a leghosszabb színünk ötödik és további lapjaira 1–1 pontot adunk, valamint a mellékszín(ek) negyedik és további lapjaira is 1–1 pontot. Ezt az értékelést főleg az induló alkalmazza, elosztási pontoknak nevezzük. Lapunk teljes értékét figurális és elosztási pontjaink összegével becsüljük meg. Pl.: AKxxx, Axxx, xxx, x lapunk teljes értéke 11 fp + (1 pont az ötödik pikkért + 1 pont a negyedik körért) = 13 pont, így jól tesszük, ha elindítjuk vele a licitet.

(b) asztali pontok

Nyilván növeli lapunk értékét, ha partnerünk színében hosszúak vagyunk, mert akkor az egy játszható aduszín lesz. Ekkor egy másik színünk rövidege is értékévé válik, hiszen a partner a kis lapjait ebben a színben el tudja lopni aduinkkal. A következő módszert javaslom az értékelésére: aduink számából vonjuk le a legrövidebb színünk hosszát, s ha a legrövidebb szín színhiány, akkor adjunk hozzá még egy pontot. Ezt a pontértéket lopási pontnak nevezzük, figurapontjainkkal együtt pedig asztali pontnak (ennyit ér lapunk, ha a partner színét játsszuk, azaz mi leszünk az asztal). Pl.: a partner 1♠ indulása után mennyi a következő lap teljes értéke: Jxxx, x, Axxx, Kxxx ? 8 fp + (4 adu - 1 a legrövidebb színben) = 11 pont, így 3♠-et licitálunk az egy pikk indulásra.

(4) Figuráink elhelyezkedése

(a) figurakombinációk

Nem mindegy, hogy azonos ponterejű lapon belül hogyan helyezkednek el a figuráink, ugyanis az azonos színben lévő nagyobb figurák megnövelik a kisebbek ütésszerzési esélyét. Pl.: Axx, Kxx, Dxx, Jxxx lappal két ütéssel általában meg leszünk elégedve, ugyanakkor xxx, xxx, xxx, AKDJ -val ennél

rendszerint többet fogunk ütni. Egy színben AK szinte mindig két ütés, ugyanakkor egy színben ász, egy másikban pedig K hosszú távon csak másfél. Tehát célszerű enyhén felértékelni lapunkat, ha figurakombinációink vannak, ugyanakkor hasonlóan le kell értékelnünk, ha sok benne a védtelen figura.

(b) figurák a rövid illetve a hosszú színekben

Hosszú színeink kis lapjai is gyakrabban fognak ütéseket szerezni, ha figuráink azt segítik, vagyis a hosszú színekben vannak. Hasonlítsuk össze a következő két lapot:

AKxxx, AKxxx, xx, x és

Kxxxx, xxxxx, AK, A.

Szinte biztosra vehetjük, hogy ez elsővel többet fogunk ütni. Tehát azonos figurapont erejű lapunk erősebb, ha figuráink a hosszú színekben vannak. Különösen rossz, ha egy figura vagy figurák mellett nincsenek kislapok. Pl. a király magában igen ritkán üt, de ha van mellette legalább egy kis lap, akkor már az esetek kb. felében. Hasonló a helyzet a szingli, vagy dubló dámával is. Meglepő, de még az ász is veszít az értékéből, ha szingli, ugyanis az ász attól olyan értékes, hogy kisebb figurákkal kombinálva növeli azok ütési esélyét. Javaslatom, hogy szingli figura esetén vonjunk le egy pontot eredeti értékéből. Dubló két figura sem éri meg teljes pontértékét. Pl. KD magában csak egy ütés, míg KDx átlagban másfél. Hasonlóan, KJ magában csak az esetek felében szerez ütést, míg KBx kb. 75%-ban (sőt, 25%-ban kettőt).

(5) Az elhangzott licit

(a) a partner licitje

Ha partnerünk hosszú színében van figuránk, az értékes, mert segíti a szín magasodását, ezzel szemben a rövidséggel szembeni figura nem sokat ér, mert azt már amúgy is el tudja lopni a partner (ha nem adu nélküli játékra készülünk). Éppen ezért sok licitrendszerben vannak bemonadások, amelyek egy másik szín rövidségét ígérik, ha már találtunk jó adut, ezáltal könnyítve a pontos lapértékelést.

(b) az ellenfél licitje

Ha valaki licitál egy színt, abból rendszerint hosszú, s így a szín figurái is nagyobb eséllyel vannak nála. Így ha pl. egy licitált szín mögött ülünk királlyal, az nagyobb eséllyel fog ütni, mint rendszeren, mert az ász nagyobb eséllyel lesz a licitálónál. Hasonló okból kis figuráink kevésbé értékesek, ha a mögöttünk ülő ellenfél licitálta azt a színt.

Licitrendszerek

Ahhoz, hogy azt a felvételt mondhassuk be, amiből várhatóan a legtöbb pontot fogjuk szerezni, az volna az ideális, ha ismernénk a partner teljes lapját. A szabályok csak a licitek által történő információcserét teszik lehetővé, így erre nincs mód. Ehelyett arra törekszünk, hogy az első szakaszban leírt célokat megpróbáljuk elérni, azaz a két fő cél a gémerő meglétének kiderítése, valamint a vonal jobbik nemes színének megtalálása lesz, ha az elég hosszú. Emellett azért megpróbáljuk bemondani a szlemeket is. Ehhez a partnerek között több-kevesebb megállapodás célszerű, ami az egyes licitek jelentését definiálja. Egy ilyen megállapodás-halmazt licitrendszernek nevezünk. Sokféle licitrendszer van, ebből 3–4 van, ami széles körben ismert. Mi a Standard American nevűt fogjuk megismerni. Több oka van, hogy miért pont ezt. Az egyik, hogy eléggé közel áll az "öszönös" licitáláshoz, azaz nagyjából a hosszú színek egymás utáni licitálgatásán alapul. A másik, hogy valami hasonlót a világ bridzsezőinek nagy része ismer, mi több, ezt is játssza. Így a világ túlsó végén élő emberekkel is tudtok játszani. Végül, nem is olyan rossz rendszer ez: nyertek már néhány világbajnokságot ezzel a rendszerrel is (bár, mint már mondtam, még a licit sem elsősorban a rendszeren múlik).

A Standard American licitrendszer

Ez egy "természetes" alapú licitrendszer, ami alatt azt értjük, hogy az első néhány bemondás többnyire csak a bemondott szín hosszúságát ígéri, semmi egyéb különleges jelentése nincs, így kezdők számára is alkalmas. (Ez nem minden rendszerénél van így: végül is nem az a lényeg, hogy minden bemondás azt a szint ígérje, bőven elég, ha végül a legjobb felvételt játsszuk.) A rendszerben a gyenge lapokkal először passzolunk, az átlagnál erősebb lapokkal az egyes magasságon indulunk el, míg gyenge, de jó elosztású lapokkal a kettes, vagy magasabb indulásokkal próbáljuk az ellenfél licitjét akadályozni. Külön licitet tartunk fenn az önállóan gémerős lapok indítására. Természetesen, ha a partnerünk elindult, akkor már gyengébb lappal is licitálunk, hiszen lehet, hogy ő nagyon erős.

Licitálás a támadóvonalon

Ezen azt értjük, hogy azokban az esetekben, amikor mi kezdünk el licitálni, azaz vagy mi osztottunk, vagy mindenki passzolt előttünk. Ha az ellenfél indult, az egészen más helyzetet teremt, megváltozik a taktika s vele a legtöbb licit jelentése is. Arról egy külön részben szólok (védekező vonali licitálás). Ami ebben a fejezetben részben olvasható, az tehát mind arra vonatkozik, amikor mi kezdtük el a licitet.

Az indulás kiválasztásának alapgondolata, hogy a leghosszabb színünkkel indulunk el, ha az 5-ös, vagy hosszabb. Mivel a nemes színek hosszának pontos ismerete a fontosabb, ott mindig be is tartjuk ezt. Bajban vagyunk azokkal a lapokkal, amelyekben nincsen ötös szín (4333, 4432, 4441 elosztások). Nem lenne célszerű az ötös szín nélküli lapokat mindet szanzaduval indítani, mert az azonnal túl magasra vinné a licitet, nem tudna kiderülni az induló ereje, vagy nem találnánk meg a megfelelő aduszint. Ezért a szanzadu indulásokat szűk erőhatárok között fogjuk csak használni. A fennmaradó egyenletes lapokkal elindulunk a hosszabbik olcsó színünkkel, majd később licitálunk szant. Így az olcsó színű indulások nem garantálják az ötös hosszúságot, gyakorta csak négyes az indított szín, sőt az is előfordulhat, hogy csak hármas (ha 4333 az elosztásunk, és a 4-es szín nemes, amivel megállapodásunk szerint nem indulhatunk el).

Definiáljuk először, mit is fogunk egyenletes elosztásnak tekinteni! Azokat az elosztásokat, amelyekben minden színben van legalább két lap, és nincs bennük két hosszú, sem 6-os szín. Magyarán a 4333, 4432 és az 5332 elosztásokat. Mivel az 5-ös nemes szín fontos, ezért annak bemutatását előnyben részesíthetjük az indulásnál.

Az egyenletes lapok indítása:

- 0–11 ponttal passzolunk, sőt rossz 12-vel is célszerű.
- 12–14 fp-tal: 1♣ vagy 1♦ (a hosszabbik), majd később jobb híján 1Sz licit
- 15–17 fp-tal: 1Sz az indulásunk
- 18–20 fp-tal: 1♣ vagy 1♦ (a hosszabbik), majd később általában 2Sz licit
- 20–22 fp-tal: 2Sz-nal indulunk
- 23–24 fp-tal: 2♣-fel indulunk, majd később 2Sz-t mondunk
- 25–27 fp-tal; 2♣-fel indulunk, majd később 3Sz-t mondunk

Az egyenlőtlen lapok indítása:

- 0-12 ponttal, ha van a lapban egy jó hatos, vagy hosszabb szín, akkor elindulhatunk kettes, vagy nagyobb magasságon a színnel (2♣-fel nem, azt másra fogjuk használni!). A magasságot lapunk ütésszerző képessége és a manshelyzet határozza meg. A cél, hogy ha megkontrázzák, akkor se bukjunk többet, mint amit az ellenfél azzal szerezhetne, ha a legjobb színében játszana. Ez a gyakorlatban kb. azt jelenti, hogy mansban 3–4, bellben 2 ütés hiányozhat a teljesítéshez.
- 13 ponttól (az elosztást is beleszámolva!) a leghosszabb színünkkel indulunk el az egyes magasságon. A felső határ kb. 22 pont, de nem a pont számít, hanem az, hogy nem lehet a lapunk önállóan gémerős, mert a partner nagyon gyenge lappal le fogja passzolni az indulásunkat.
- önállóan, vagy majdnem önállóan (egy ütés híján) gémerős lapokkal 2♣-fel indulunk, a hosszú színünket pedig csak másodsor licitáljuk.

Észrevehettek, hogy máris tettünk néhány megállapodást. Ezek egy része semmi extrát nem tartalmaz (pl. hogy csak 5-ös nemes színnel indulunk el, vagy hogy az induláshoz átlag feletti laperőt kívánunk meg), de volt közöttük egy különleges is: a 2♣ indulás nem jelentett trefft, hanem "csak" azt, hogy nagyon erős a lapunk (23 vagy több figurapont, ha egyenletes, illetve egy ütés híján gémerő egyébként). Az ilyen liciteket, amelyek kifejezetten a partnerek közötti megállapodáson alapulnak és nem jelentik a bemondott szín hosszúságát "mesterséges" liciteknek nevezzük, és az ezt licitáló partnere, ha eljutott hozzá az üzenet, akkor köteles erre figyelmeztetni az ellenfeleket is, hiszen a bridzsben az ellenfélnek ugyanaz az információ jár, ami a partnernek. A figyelmeztetés általában kopogás az asztalon (Nagyobb versenyeken, ahol a licit erre a célra készített kis kártyácskával történik, ott van egy erre szolgáló kártya is, azt kell elővenni és megmutatni az ellenfeleknek). Egyébként ha a licitben rajtunk a sor, akkor megkérdezhetjük az ellenfelek licitjeinek jelentését akkor is, ha nem kopogtak (hiszen jár nekünk is ugyanaz az információ, ami nekik).

Jelölésem a pontokra: ha egyszerűn azt írom, hogy pont (p.), akkor abba mindig beleértendő az elosztásból adódó (elosztási, asztali) pontok is! Ha csak a figurapontokról beszélek, akkor ezt mindig ki fogom írni (fp.)!

Tehát még egyszer az indulásaink jelentése:

- 1♣, 1♦: (a) min. 3-as szín, egyenletes lap, 12–14, vagy 18–20 fp.
(b) min. 4-es szín, egyenlőtlen lap, kb. 13–23 pont
- 1♥, 1♠: min. 5-ös szín, kb. 13–22 pont, nem lehet önálló gémerő.
- 1Sz: 15–17 fp., egyenletes (4333, 4432, 5332) elosztás
- 2♣: mesterséges licit a nagyon erős lapok számára fenntartva:
(a) egyenletes lapok 23 fp-tól
(b) egyenlőtlen lapok, amelyekben legfeljebb egy ütés hiányzik a gémhez Tehát hosszú nemes szín esetén min. 9, hosszú olcsó szín esetén min. 10 ütés szükséges hozzá!
- 2♦/♥/♠: kb. 6–10 fp., jó hatos szín, nem lehet 4-es (másik) nemes, az erő nagyjának a bemondott színben kell lennie
- 2Sz: 20-22 fp., egyenletes elosztás
- 3szín: 0-10 fp., min. 6-os (ált. 7-es) jó szín olyan lapban, amivel várhatóan 6-ot (mansban) ill. 7-et (bellben) fogunk ütni.
- 4szín: hasonló, de eggyel több ütés (a 4♥, 4♠ lehet kicsit erősebb is, hiszen ott nem maradhat ki a gém, ha passzol a partner)
- 5♣, 5♦: min. 8-as szín, nincs indulóerő, de mansban 8, bellben 9 ütés (ez elég ritka)

A licit folytatása az 1♣...1♠ indulások után, általános elvek

Mivel mind az indulónál, mind a válaszolónál sokféle lap lehet, ezért ritkán tudjuk azonnal eldönteni, hogy mit szeretnénk játszani. Ehhez rendszerint több információra van szükségünk, amit csak több liciten keresztül tudunk megszerezni (ezt úgy nevezik, hogy "lassú megközelítés elve"). Erre azonban nem lenne módunk, ha attól kellene tartanunk, hogy a partner bármelyik licitünket lepasszolhatja. Ezért meg fogunk állapodni, hogy bizonyos liciteket nem passzolhat le a partnerünk (legtöbbször azért, mert lehet benne erős lap is, ritkábban azért, mert nem biztos, hogy valódi a licitált szín (mesterséges licit), néha a kettő együtt (mint a 2♣ indulás is)). Az ilyen liciteket kényszerítő licitnek nevezzük. Több fajtája van, attól függően, hogy milyen magasságig nem passzolhatnak a játékosok. Van, amelyik nem garantál semmi nagyobb erőt (bár lehet benne), ez csak egy további megszólalásra kötelezi a partnert, úgy mondjuk, hogy "egy menetre kényszerítő". Van, amelyik egyből nagyobb erőt ígér, és bizonyos magasság alatt egyik játékos sem passzolhat. Sok licitnél ez a magasság a gém, az a játékos licitálja, aki megbizonyosodott róla, hogy elég erő van a gémhez; vagy azért nem mondja be azonnal, mert a szlem esélyeit próbálja kipuhatolni, vagy pedig nem tudja még, melyik gémet lesz célszerű játszani.

Mivel ebben a rendszerben az egyes színindulás ereje tág határok között változhat, így az erejét elsősorban a válaszoló fogja behatárolni, ő igyekszik majd utalni az elérhető végcélra. Gémre esélytelen (0-5 pontos) lappal lepasszolhatja az indulást (sőt, ajánlatos is ezt tennie, kivéve, ha rövid az induló színében, viszont van egy vagy kettő hosszú nemes. Ha van 6 vagy több pontja, akkor licitálni fog valamit. Általában az első licitjével elkezd bemutatni az elosztását, majd a másodikkal tovább folytatja ezt és egyben megmutatja erejét is. Közben az induló is folytatja elosztása bemutatását, ha pedig nagyobb ereje van, arra is felhívja a figyelmet. Ha az induló nem ígért többleterőt, akkor a válaszoló 6–10 ponttal leállást javasol, 10-12-vel géminvitet ad (amit az induló némi többleterővel elfogad), 13 vagy több ponttal pedig gondoskodik róla, hogy a licit gémig menjen.

Folytatás az 1♥ és 1♠ indulások után

Emlékeztetőül az indulás jelentése: legalább 5-ös szín, kb. 13–22 p. Itt az induló felkínált egy jó nemesszint. A válaszoló elsődleges kötelessége az lesz, hogy támogassa ezt, ha tudja. Gyenge lapokkal azonnal kell, erősebbel először valami mást licitálnunk, később helyesbítünk az induló színére.

Válaszok tehát: a válaszoló ne passzoljon, ha 6 vagy több pontja, vagy egy biztos ütése és némi támogatása van. **Gyenge (6–10) lapokkal** csak két lehetősége van: vagy **emeli az induló nemesét, vagy az egyes magasságon licitál valamit.** Ha van min. 4-es pikkje, akkor azt, ha pedig az nincs, akkor marad az egy szan. Ez tehát nem ígér feltétlenül egyenletes elosztást, csak azt, hogy gyenge a lapja és nincs hármass támogatása. **Új szín licitje a kettes magasságon legalább 10 pontot ígér.** Ha ez az új szín a kör, akkor legalább ötös szint is, minor lehet rövidebb is. Egyenletes lapokkal a következőképpen licitál: 11–12 ponttal bemondja a jobbik minorját a kettes magasságon, arra készülve, hogy másodszor két szant mond. 13–15 ponttal azonnal 2 szant mond. 16–17–tel attól függ. hogy van-e hármass, vagy jobb adutámogatása: ha van, akkor 2 szant, ha nincs, akkor 3 szant mond. 18–19–cel is 2 szant mond, majd később 4 szant, vagy támogatja a nemeset.

Folytatásuk:

- 1♥-1♠ után: ezt az olcsó színű indulásoknál tárgyaljuk
- 1Sz után: az induló gyenge egyenletes lappal passzol, 2Sz-ja 16–18, 3Sz-ja 19+ pont. Egyenlőtlen lapokkal belicitálja a második hosszú színét: 13–17 ponttal simán, erősebb lappal ugorva. Ha 6-os, vagy hosszabb színnel indult, akkor megismételheti: 13–15 ponttal simán, 16–19–cel ugorva, 20 vagy több ponttal gémet mondhat. A sima licitekre a válaszoló sima licitjei még a 6–10 ponton belül is gyengéséget ígérnek, 9–10 ponttal már ugorhat.
- emelésre (1♥-2♥, 1♠-2♠): az aduszín megvan, ugyanakkor a válaszoló már gyengéséget ígért. Az induló csak jó lappal licitálhat tovább: 19 vagy több ponttal (nem fp.!) gémet mond, 16 pont alatt passzol, a kettő között azon fog múlni, hogy a partnernek a 6 vagy a 9 ponthoz áll közelebb a lapja. Az induló 16–18 ponttal a következőképpen fog géminvitet adni: ha közel egyenletes lapja van, akkor 2 szant mond, különben a szinglijét, vagy színhiányát (MESTERSÉGES LICIT, kopogni kell rá!). Egy aduszínt már találtunk, felesleges lenne újat keresni, nem kell, hogy ez a licit természetes legyen. Azért jó, hogy ha a rövid szint mondjuk be, mert így a válaszoló jobban tudja értékelni a lapját: ha a rövid színünkkel szemben van figurája (K, D, B), az nem sokat ér, viszont a többi színben igen. Ezt, valamint általános erejét figyelembe véve gyenge lappal vissza fog térni a megállapodott aduszínre (3♥/♠), jó lappal pedig gémet mond.
- ugró emelésre (1♥-3♥, 1♠-3♠): itt kicsit más a helyzet, a válaszoló 11–12 pontot ígért. Az induló csak teljesen minimális indulással fog passzolni, egyébként gémet mond, sőt erős lappal szlemre is mehet. Ha szlemre akar invitálni, azt rövid színének belicitálásával teheti (mint 1M–2M után).
- kettes magasságú licitek után: minden licit természetes, a bemondott szín hosszúságát ígéri. Induló azonnali 2 szanja 15–18 pont, 3 szanja 19–22. Új szín a hármass magasságon 16+ pont (és persze gémforsz). Ezen korlátok miatt a saját szín ismétlése a kettes magasságon nem ígér hatos szint, lehet, hogy csak nem tud mást licitálni. A válaszoló második licitjei: 2Sz licitje, saját színének ismétlése és az induló színére korrigálása ill. a második színének emelése passzolható géminvit (11–12), egyéb licitjei (új szín simán, gém alatti ugrás a partner valamelyik színében) gémig kényszerítenek.

- 2Sz után: természetes licit következik, ha az indulónak van második hosszú színe, azt bemondja. Erre a válaszoló 13–15 pontos lappal igyekszik gémet mondani, 16–17–tel 3–as magasságon igazít az induló nemesére, 18–19–cel 4 szant mond. Ha az induló második színében van 4-es támogatása, akkor új színt licitálhat: azt, amelyikben ásza, vagy figuracsoportosulása van (ez most nem lehet valódi hosszú szín, hiszen azt bemondta volna inkább a 2Sz helyett), ezt "kulcslicit"-nek nevezik.
- ugrásokra: ha az indulónak nincs nagyon gyenge lapja, akkor a szlem valószínű. Induló természetesen licitál. Válaszó másodszorra: önálló színnel megismétli a színt, egyenletes-szerűvel szant mond, ha támogatása van az induló színében, akkor vagy azt mondja be (ha nincs szinglije), ha pedig van, akkor azt. Ez sem lehet valódi szín, hiszen megbeszéltük, hogy az ugró erős licitben nem lehet még egy külső hosszú szín, legfeljebb az indulóé.
- 3 szanra (16–17 egyenletes, nincs 3-as támogatás): ez a 3 szan nem annyira passzolendő, mint a legtöbb! Ha az indulónak 16, vagy több pontja van, akkor a szan emelésével, vagy második színének bemondásával szlemet kezdeményezhet.

Folytatás az 1♣ és 1♦ indulások után

Emlékeztetőül az indulások jelentése: 13–22 pont, legalább 3-as szín.

Pontosabban: Egyenletes lap 12–14 vagy 18–20 fp-tal (ekkor lehet csak 3-as), vagy egyenlőtlen lap 11–22 fp-tal.

Választás:

- 12 fp-os lapokkal: ne induljunk el 4333 elosztással, 4432 és jobb elosztásokat célszerű elindítani, ha nem rossz (lásd a lapunk értékelése c. részt!)
- egyenletes 20 fp-tal: a gyenge és átlagos 20 fp-okat nyugodtan indítsuk 1♣/♦-val. Csak akkor induljunk 2Sz-nal, ha igen jó.
- ha egyforma hosszú a két minorunk: 3–3-mal induljunk treffel, 4–4-gyel káróval, kivéve, ha a másik szín sokkal erősebb. 5–5-tel mindig káróval indulunk.

Itt nem a partner színének támogatása a fő cél, hanem az esetleges nemes színű találkozás felderítése. Ezért a válaszoló már bemondja a 4-es nemeseit is (hiszen azt az induló nem tehetette; ha a válaszoló sem mondaná be, akkor nem találánánk meg a 4–4-es nemes adut). Csak akkor fogjuk emelni a partner minorját, ha nem tudunk nemes színt licitálni.

Válaszok tehát (az induló minorját jelölje m!):

- 1M: 4+ szín, 6+ pont, egy menetre kényszerít. 4–4-gyel 1♥-t, 5–5-tel 1♠-et licitálunk, eltérővel a hosszabbat
- 1Sz: 6–10 pont, nincs 4-es nemes, passzolható.
- 2m: 10+ pont, nincs 4-es nemes, legalább 4-es szín, 2Sz-ig kényszerít
- 3m: max. 9 pont, nincs 4-es nemes, legalább 5-ös szín, passzolható

Az olcsó színeknek ezt a látszólag furcsa emelési módszerét fordított emelésnek nevezzük. Több előnye is van: egyrészt, ha gyenge lapunk van jó támogatással és nemes szín nélkül, akkor az ellenfélnél valószínűleg van egy játszható nemes szín. Ha magasan licitálunk, akkor megnehezíthetjük, hogy bekapcsolódjanak vele a licitbe. Másrészt, ha erős a lapunk, akkor a 3 szan a fő cél (hiszen nincs nemesünk). Ahhoz, hogy a külső színek fogását fel tudjuk deríteni, jó, ha több a licittér. Erre a kettőre emelés elég teret hagy. Harmadrészt, ha a nemes színekhez hasonlóan emelnénk az olcsókat is, akkor gémerős lappal nem tudnánk licitálni, ugyanis nemes színben nem hazudhatunk. Erre az emelési módszerre figyelmeztetni kell az ellenfelet (bár legtöbbször ugyanígy játssza). Figyelem! Ha az ellenfél kontrázik, vagy közbeszól, akkor megváltozik a helyzet: a sima és az ugró emelés is gyenge, csak az utóbbiban legalább 5-ös az adu. 10 vagy több pontos lappal és támogatással a kontrára 2Sz-t licitálunk, közbeszólásra felüllicitáljuk az ellenfelet.

ugró színlicitek:

- ugrás a kettes magasságra 0–5 pont, az erőhöz képest tűrhető 6-os szín azaz nincs "normális" válaszerjeje. Így gyenge lappal is a jó színünket játszhatjuk s egyben az ellenfél licitjét is akadályozzuk, hiszen könnyen lehet, hogy náluk a túlerő. FIGYELEM! Erre is figyelmeztetni kell az ellenfelet, mert a többség az ugró liciteket hasonlóan erősnek játssza, mint mi is a nemes indulások után. VIGYÁZAT, aki már egyszer passzolt, attól ez a licit mást jelent, hiszen azzal a lappal elindulhatott volna gyenge kettessel, ha nagyon akar. Tehát a passzos kettőre ugrása 5332 elosztást ígér erős 5-ös színnel.
- ugrás a hármas magasságra legfeljebb 9 pont és hetes szín, kb. 6 ütés, a 4-es magasságra ugrás hasonló, de 7 ütés, lehet kicsit erősebb figuráisan is.
- 2Sz: természetes gémforsz licit, a következő laptípusokkal licitáljuk:
 - (a) 13–15 fp., egyenletes lap, nincs 4-es nemes, sem 5-ös minor
 - (b) 18–19 fp., 4333 elosztás 4-es minorral (ezzel később 4Sz-t mond)
- 3Sz: 16–17 fp, 4333 elosztás 4-es minorral, gyenge lappal le lehet passzolni.

Folytatás 1m-1M után:(m = ♣ vagy ♦, M = ♥ vagy ♠)

Induló 4-es vagy hosszabb támogatással emelni köteles a válaszoló nemesét.

A következő lehetőségei vannak rá:

- 2M: 13–16 pont; erre a válaszoló
- 3M: 17–19 pont
- 3M: 20 vagy több pont, nincs rövid színe
- ugrás 3M és 4M közé: hasonló erő, a bementett szín a rövid, ha lehet; ha nem (mert azzal indult), akkor az 6-os, és mindkét maradék szín rövidebb 3-nál. Erre is KOPOGNI kell! A megállapodás neve: SPLINTER.

Minden egyéb licitje tagadja a 4-es vagy hosszabb támogatást. Ezek:

- új szín az egyes magasságon: 4-es vagy hosszabb, semmi egyebet nem ígér
- 1Sz: 12–14 fp., egyenletes, nincs az egyes magasságon bementhető színe,
- 2Sz: 18–20 fp., egyenletes, ez nem tagadja az egyes magasságon licitálható színeket, csak a 4-es támogatást.
- 2m: (pl. 1♣–1♥–2♣): ált. 6-os szín (néha 5-ös is lehet), 13–16 pont (elosztással!)
- 3m: (pl. 1♦–1♠–3♦): 6-os szín, nincs 4-es nemes, kb. 17–19 pont
- 3Sz: (pl. 1♦–1♠–3Sz) hasonló elosztás, még erősebb lap
- új, alacsonyabb szín a kettes magasságon: 13–18 pont, legalább 4–4 a két színben, passzolható.
- új, magasabb szín a kettes magasságon, vagy ugrás alacsonyabb színben a hármas magasságra: legalább 5–4 a két licitált színben, nem passzolható!

A válaszoló második licitjei: természetesen licitálja tovább az elosztását: ha játszható színt talált, akkor passzol, vagy ha 6-os a színe, akkor megismétli, vagy ha elegendő támogatása van az induló valamelyik színéhez, akkor azt licitálja, ha egyenletes a lapja, akkor szant mond. Az alábbiak szerint mutatja meg erejét:

- 6–10 pontos gyenge lappal: simán megismétli a színét, vagy a kettes magasságon licitálja az indulónak azt a színét, amelyikben támogatása van, vagy 1 szant mond (ha az induló 1Sz-t mondott, akkor új, alacsonyabb szín a kettes magasságon szintén gyenge).
- 11–12 ponttal: 3-ra ugrik saját színében, vagy 3-ra emeli az induló valamelyik színét, vagy 2 szant mond. Ezeket gyenge lappal lepasszolhatja az induló. Ha egyikre sem alkalmas a lapja, akkor új színt licitál a kettes magasságon, ami mesterséges és kényszerítő: ha a harmadik elhangzott szín (pl. 1♣–1♠–2♣–2♦), akkor félig-meddig természetes (3-as szín is lehet fogással), ha negyedik szín (pl. 1♦–1♠–2♣–2♥), akkor mesterséges, ezt kell licitálni minden olyan lappal, ami más természetes licitre nem alkalmas, ezekre az induló természetesen fogja tovább licitálni a lapját: ha hármas támogatása van az első színünkhöz, akkor azt, különben szant, ha fogja a negyedik színt.
- 13–16 ponttal: gémet mond valamelyik színben, vagy szanban, vagy új színben ugrik a hármas magasságra, attól függően, mire alkalmas az elosztása. Ha egyikre sem, akkor ugyanúgy a harmadik vagy negyedik szín licitjével kényszeríti az indulót lapjának további leírására.
- 17 vagy több ponttal: nem licitálhat azonnal gémet, mert könnyen szlem lehet benne. Kényszerítő licitet ad, majd a kapott újabb információ birtokában eldönti, hogy szlemre megy-e, vagy megelégszik a gémmel.

1m–1M–1Sz után: hasonló a folytatás, mint az előbb, de a harmadik/negyedik szín kényszerítő licitjét egy másik licit helyettesíti, mégpedig a nem licitált minor szín a kettes magasságon. Erre az indulónak kell leírnia a lapját: elsősorban hármas nemes támogatását fogja licitálni, jó lappal 3-ra ugorva, anélkül bemondja 4-es körjét, ha eddig nem tudta, jó lappal szintén 3-ra ugorva, ezek nélkül gyenge lappal alacsonyán licitál valami mást erősebbel eggyel magasabban (de nem lépheti át a 3 szant!)

1m–1M–3m (6+ szín, 17–19) után: ha a válaszoló licitál valamit, az kényszerít, s ha nem a saját színének ismétlése, akkor csak fogást ígér a licitált színben, első közelítésben a 3 szant akarja megcélozni (pl.: 1♣–1♠–3♣-re a 3♦ csak káró fogást ígér). DE: ha már csak egy szín van a 3 szan alatt, amiből bizonytalan, hogy van-e fogásunk, akkor annak a színnek a bemondása tagadja a fogást (hiszen, ha lenne neki, akkor szant mondana. Pl.: 1♦–1♠–3♦–3♥: nincs ♥ fogás! (a trefft pedig úgysem tudjuk már kideríteni 3 szan alatt...))

1m–2m után (ami 10+ p. és 4+ adu, és tagadja a 4-es nemest és 2Sz-ig kényszerít)

- 2Sz és 3m gyenge lap, passzolható, a 2Sz egyenletesebb
- sima új szín gémerő, ez a legalacsonyabb fogása
- ugró új szín RÖVIDSÉG a színben (szingli vagy színhiány), arra hívja fel a figyelmet, hogy csak akkor lehet 3 szant játszani, ha a partner nagyon jól fogja ezt a szint. KOPOGÁS!

1♦–2♣ (10+ pont, 4+ ♣) után nagyon hasonló a folytatás:

- 2Sz (közel egyenletes) és 3♣ (4-es ♣): gyenge lap, passzolható
- 2♥/♠: fogás a színben, gémerő
- 3♦: erős lap, nagyon jó min. 6-os ♦
- 3♥/♠: 4-es treff támogatás, gémerő és RÖVIDSÉG a színben
- 2♦: 5-ös ♦, semmi egyebet nem ígér. Erre 2Sz, 3♣, 3♦ gyengeség, 2M gémerő és fogás, 3M gémerő és rövidség.

1 szan indulás

Az indulás jelentése: 15–17 fp., egyenletes (4333, 4432, 5332) elosztás.

5-ös nemessel lehet 1 nemessel is indulni, attól függ, hogy inkább ász-királyokból áll a lap (ekkor 1M), vagy kisebb figurákból (ekkor 1Sz), valamint, hogy van-e figura a rövid színben (ha nincs, akkor 1M).

Válaszok: egészen más lesz a megközelítés, mint a színindulások után, hiszen most az induló lapjáról azonnal jó képet kaptunk: az ereje és az elosztása is nagyjából ismert.

- 0–8 ponttal igyekszünk leállni. Ha egyenletes a lapunk, passzolunk, ha nem, akkor bemondjuk a leghosszabb színünket a kettes magasságon (kivéve a ♣), ami arra kéri az indulót, hogy passzoljon.
- 10 vagy több ponttal gépig fogjuk vezetni a licitet. Egyenletes lappal megemeljük a szant (10-15 ponttal 3-ra, 16-17-tel 4-re (invit 6-ra), erősebbel 6-ra). Ha nem egyenletes a lapunk, akkor a 3-as magasságon mondjuk be leghosszabb színünket, amire az induló nem passzolhat. Ha csak gémet akarunk játszani és 6-os vagy hosszabb nemesünk van, akkor azt azonnal a 4-es magasságon mondjuk be.

9 pont körüli laperővel (amelynél a partner laperejétől függően szeretnénk leállni, vagy gémet játszani) a fentiek egyikét sem licitálhatjuk. Egyenletes lappal 2 szant tudunk mondani, ez arra kéri az indulót, hogy viszonylag gyenge lappal passzoljon, jobb lappal pedig mondja be a 3 szant. Bajban vagyunk, ha nem egyenletes a lapunk. Ennek a megoldását egy mesterséges licit fogja szolgáltatni, a neve Stayman-konvenció az alkotója után. Tehát eszerint az 1Sz-ra licitált 2♣ mesterséges licit, és első közelítésben az induló nemes színeinek hossza iránt érdeklődik.

Az 1Sz-os induló licitjei a 2♣ Staymanre:

- 2♦: nincs 4-es (vagy hosszabb) nemese
- 2♥: 4-es (vagy 5-ös) ♥, lehet 4-es ♠ is
- 2♠: 4-es (esetleg 5-ös ♠), nincs 4-es ♥

Ezután a válaszoló minden sima licitje természetes, passzolható géminvit, ugrása gépig kényszerít. Ha ez új szín, akkor az legalább 5-ös.

2 szan indulás

A 2 szan 20,5–22 fp., egyenletes.

Folytatása: 4–5 pont már elég a gémhez, ha ennyi sincs a válaszolónál, akkor passzol. Egyébként ha nem biztos, hogy szant akar játszani, akkor 5-ös vagy hosszabb színét licitálja, kivéve a 3♣ választ, ami ugyanúgy Stayman és a 4-es nemesek iránt érdeklődik, mint az 1Sz indulás után.

2♣ indulás

A 2♣ nagyon erős lapot jelent: 23 pont, vagy egy ütés híján gémerő. Válaszok: a válaszoló 0 ponttal sem passzolhat és a licit rendszerint gépig fog menni. Legtöbbször az induló lapja lesz jellegzetes, így a válaszoló igyekszik alacsonyan licitálni, hogy az induló bemutathassa a lapját. Tehát, ha a válaszoló lapjában nincs különösen jó szín (FFxxx vagy jobb), akkor 2♦-t fog mondani. Ez nem jelent semmi különöset, egyszerűen fenntartja a licitet, hogy az induló bemondhassa a színét.

Az induló második licitjei:

- 2Sz: 23–24 (25) pont, egyenletes, nagyon gyenge lappal le lehet passzolni.
- 3Sz: 25–27 pont, egyenletes. Mindkettő után Stayman van (3♣ ill. 4♣).
- színlicitek: legalább ötös szín, ha nemes, akkor legalább 9 ütéses lap, ha olesó, akkor legalább 10. Még mindig nem passzolható! Legjobb mindig legalább gépig licitálni. Ha a válaszoló másodszer gémet mond, az viszonylag gyenge. Erősebb lappal gém alatt kell emelni a partnert, ha mód van rá.

Gyenge kettes (2♦, 2♥, 2♠) indulások

Az indulás követelményei:

- erős 6-os szín
- nem lehet 4-es (a másik) nemes, 2♦-nál 3–3 nemes sem lehet
- kb. 6–10 fp-os lap, a laperő többsége a bemondott színben van
- harmadik helyen (ha a partner már passzolt) lehet egy kicsit szabadabban kezelni a bemondást, hiszen ekkor a partnert már nem zárhatjuk ki.

A válaszoló viselkedése:

... egészen más, mint az egyes indulások után, hiszen itt az indulás nem erőt ígért, hanem gyengeséget! Viszont a lapot szerencsére elég jól leírta. A válaszoló a kapott információ birtokában nagyjából fel tudja becsülni, hogy mit játszhatnak, valamint azt is, hogy mit tud játszani az ellenfél. Ritkán érdemes új szintet keresni, különösen a nemes indulások után.

Licitjei:

- 3-ra emelés: rendszerint gyenge lap némi támogatással. Azért érdemes gyenge lappal emelni, mert ha az ellenfél ereje megoszlik a két kézben, akkor lehet, hogy a nagyobb magasság miatt egyikük sem kockáztatja, hogy licitáljon, míg ha lepasszolod az indulást, akkor a sorvégi játékos sokkal gyakrabban fog licitálni, akár a gémjüket is megtalálhatják még. Ha pedig az emelés után licitálnak is, akkor is kevesebb helyük van, hogy helyes döntést hozzanak.
- új szín a kettes magasságon: természetes, kényszerít, erős 5-ös vagy hosszabb szín, jó lap.
- új szín a hármas magasságon: jobb szín, mint amit az induló ígért, az induló színében pedig általában rövidség (tehát 7-es szín, vagy igen erős 6-os). Az induló rendszerint passzol, jó lappal és támogatással esetleg emelhet.
- 2 szan: mesterséges kényszerítő licit jó lappal, rendszerint géminvit. Az induló jó lappal a külső erejének színét licitálja, gyengével megismétli a hosszú színét. Ha a válaszoló másodszor gém alatti új szintet licitál, az kényszerít.
- 3 szan: passzt kér, általában egy hosszú és erős minorral érdemes így licitálni, hisz ezzel lemondunk az induló színéről.

Magasabb indulások

Ezek hasonlóak a gyenge ketteshez, de a szín még hosszabb. Általában indulóerő alatti a lap figurális ereje, kivétel csak a 4♥, 4♠ lehet, hiszen ott nem maradhat ki a gém. A lap ereje a bemondott színben kell, hogy összpontosuljon. Ha megkontráznak, akkor sem bukatsz (sokkal) többet az ellenfél várható gémjénél. Magyarán bellben 2, mansban 3 ütés hiányozhat a teljesítéshez. Ezen belül azonban a legmagasabban kell elindulni, pl. mansban 7 ütéssel nem szabad 3♥-rel indulni csak 4-gyel, mert a partner 3 ütéssel még lepasszolja a 3♥ indulást, és kimarad a gém.

Válaszok: a válaszoló egyszerű helyzetben van: nem kell foglalkoznia a figurapontjaival, elég neki megszámlálni, hogy hány ütést hoz, ha az induló hosszú színét játsszák. Ha mansban több, mint 3-at bellben több, mint 2-t, akkor emelhet. Új szint keresgélne nem nagyon érdemes. Ha erős lappal mégis licitálni szeretne, akkor gém alatti új szín licitje kényszerít.

Ezen azt értjük, ha az ellenfél kezdte a licitet. Itt most egészen más a helyzet, így a legtöbb licit jelentése is módosul. Ha mi indulunk, az többnyire erőfölényt biztosít, ha az ellenfél, akkor éppen ellentétes a helyzet: az erő nagyja többször lesz náluk. Ezért ha gémet tudunk teljesíteni, az az esetek többségében nem a figurális erőnknek lesz köszönhető, hanem a kedvező elosztásnak vagy jó színeknek. Éppen ezért a licitbe való beavatkozás döntően nem a figurális erőn fog múlni, hanem a jó elosztás vagy megfelelő minőségű szín meglétéén. A válaszok között pedig (az erőviszonyok miatt) több lesz a passzolható bemondás, mint támadóvonalon. Egészében a védekező-oldali licitalás eléggé közel áll az "öszönös"-höz.

Közbeavatkozás az ellenfél egyes magasságú színindulására:

Két célunk lehet a közbeavatkozással: az egyik saját jó játék keresése, a másik az ellenfél licitjének akadályozása. Ez a két cél a sima közbeszólásnál némiképp egybeolvad.

Közbeszólás színnel simán (a lehető legalacsonyabb szinten):

Az egyes magasságú közbeszólás ereje kb. 8–17 fp, a bemondott szín pedig rendszerint min. 5-ös, kivételesen erős 4-es (de ehhez jó lap is kell). A kettes magasságú közbeszólás mindig jó ötös vagy hosszabb szint ígér és (közel) indulóerőt. Mivel a közbeszólást az ellenfelek könnyen meg tudják büntetni, ezért nagyon fontos a bemondott szín minősége. Ennek számszerűsítésére egy módszer a következő: a szín hosszához hozzáadod azt, ahány nálad van az AKDJT-ből, de a JT csak akkor számít, ha van felette még legalább egy. Például ADTxx szín esetén ez az érték 8 (5+3), de Jxxxx-nél csak 5, mert a J felett nincs figura. AKDxxx esetén 9 (6+3), ADJT pedig 8. Az irányelv, hogy egy színközbeszólással legfeljebb annyi ütésre érdemes vállalkozni, amennyi a minőségét mutató szám (kivétel az egyes magasság, ahol indokolt esetben gyengébb 5-ös színnel is közbeszólhatsz).

Ugró színközbeszólás

Azaz a szükségesnél magasabb szinten való licitje a színek: ez ugyanolyan, mint ha ezzel indultál volna: hosszú jó szín és semmi vagy kevés külső erő, fő célja az ellenfél licitjének akadályozása. Több ütésre is vállalkozhatsz, mint amennyit várhatóan ütni fogsz, az irányelv, hogy ha megkontrázzák, akkor se bukj többet, mintha az ellenfél játszana. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy arra számíatsz, hogy az ellenfél gémet tud teljesíteni (mansban 420, bellben 620 körüli pont), tehát kb. 500 bukást vállalhatsz el, ami mansban 3, bellben 2 ütést jelent. Például ezzel a lappal: AKDxxxx, x, xxx, xx az ellenfél bármilyen indulására 4♠-et mondhatsz ha mansban vagy, 3♠-et ha bellben. Folytatása ugyanaz, mintha indulás lett volna.

1 szan közbeszólás

Kicsit erősebb, mintha te indulnál, hiszen a mögöttes ülő ellenfél tudja, hogy a partnere erős és már közepes lappal is meg tud kontrázni. Legyen az ereje 16–18 fp. Természetesen egyenletes elosztást ígér és biztos fogást az ellenfél által bemondott színben. Ugyanaz a folytatása, mint az 1Sz indulásé.

Lesznek olyan lapjaid, amelyek a fenti licitek egyikére sem alkalmasak, mégis szeretnél vele licitálni valamit (vagy nagyon erős a lap, ezért nem alkalmas egyszerű közbeszólásra, vagy nincs benne bemondható szín, de több színben is alkalmas a partner támogatására, ha neki van színe (azaz az ellenfél által nem licitált színek hosszúak, következésképpen az ellenfélé rövid)). Ezekre bevezetünk egy megállapodást: az ilyen lapokkal kontrázzunk. Ebben az esetben ez nem azt jelenti, hogy meg szeretnénk büntetni az ellenfelet, éppen ellenkezőleg: felhívás a partner felé, hogy licitáljon valami egyéb szint, mert bármelyiket szívesebben játszánánk, mint azt, amit megkontráztunk. E megállapodás neve: **információs kontra**. Az első helyzet, amikor egy kontra információs, ha a partner még nem licitált és az ellenfél indult el **színlicittel**. A szan indulások kontrája nem informatív: mely színekben ígérne támogatást és melyikben rövideget? Szintén informatív a kontra, ha a másik ellenfél válaszolt valamit: a kontra ekkor is a nem licitált színek hosszúságát ígéri első közelítésben (vagy igen erős lapot). Követelmények az informatív kontrához:

Ideális elosztás a 4441, vagy 5440, rövid az ellenfél színe. Ilyen elosztással elég 8 pont is, ha a partner az egyes magasságon tud szint választani a maradékból. Ha a nem licitált nemesekből 4 van, a nem licitált olcsókból 3 (pl. 4432, 5431 gyenge ötös nemessel), akkor kb. 11 pont kell. 14–17 pontos

laperővel elég 4–3 is a nemesekben, a 18 vagy több pontos lapok licitjét pedig mindig kontrával kezdjük. A szükséges laperő magasságonként 2 ponttal nő. Tehát az 1♠ kontrájához legalább 10 pont kell ideális elosztás esetén, hisz a partner csak kettes magasságon tud választani színeinkből.

Az informatív kontrával látszólag lemondunk arról, hogy az ellenfél indulását megbüntessük, ha az ő színében vagyunk hosszúak. Ez a veszteség azonban elég ritka, sokkal többet nyerünk azzal, hogy olyankor is találunk játszható színt, ha magunknak nincs, remélve, hogy kettőnknek együtt már van. A büntetés pedig nincs teljesen kizárva: ha mi hosszúak vagyunk, akkor a partner várhatóan rövid lesz az ellenfél színében, és esetleg tud (informatívan) kontrázni, amit aztán lepasszolunk. A partner ugyan nem erre számít, de az eredmény remélhetőleg kárpótolni fogja.

Válaszok a partner közbeszólására

A két fő eltérés a támadóvonalai licitálástól, hogy nagyon kevés licit lesz kényszerítő, hiszen ritkábban leszünk erősek, és hogy mindig csak jó színeket licitálunk be, az egyes magasságon még szóba jöhet egy jó 4-es szín, de a kettesen már csak jó ötös. Van egy speciális lehetőségünk, az ellenfél színének licitálása: nem volna értelme hosszúságot közölnünk egy olyan színben, amiből az ellenfél is tudottan hosszú, így ez valami mást fog jelenteni, rendszerint erős lapot, amivel nem szeretnénk, ha a partner lepasszolna egy sima színlicitünket.

Ha a partner nemessel szól közbe, akkor emeljük, ha van 3 vagy több. 2-re emelés 5–10 **ap** és 3–4 adu, 3-ra emelés ugyanez az erő, de 4 adu és egy rövid szín vagy 5 adu. Ha ennél erősebbek vagyunk és van támogatásunk, de a gém nem biztos, akkor licitáljuk az ellenfél színét. Ezt a partner nem passzolhatja le, és első közelítésben azt fogja feltételezni, hogy egyenletes-szerű lapunk van támogatással és 11 pont körüli erővel. Ha nem egyenletes a lapunk, licitáljunk 3-at az ellenfél színében. Ez kifejezetten ezt jelenti: 10–12 **ap** körüli lap, 4 adu és valószínűleg egy külső rövid szín (ez asztali pontban értendő, figurálisan ilyen elosztás mellett ez kb. 7–9-et jelent). Ha nem tudunk emelni: 1 Szan kb. 8–11 pont és fogás az ellenfél színében, 2 Szan 12–13, 3 Szan 14–15. Színlicit az egyes magasságon 4+ szín és korlátlan laperő (kényszerít egy menetre), sima színlicit a kettesen kb. 9–11 pont, jó ötös szín, passzolható, ugró színlicit hasonló erő, de igen erős 6-os szín, ez is passzolható. Erősebb lapokkal alkalmas kényszerítő licit hiányában először az ellenfél színét kell bemondani, később a hosszú színt, ha van. Végül, de nem utolsósorban a közbeszólást le is lehet passzolni. Támogatás nélkül 0–7 (8) ponttal passzolhatsz, támogatással inkább csak a 0–5 pontos zónában.

Válaszok az informatív kontrára

Ezt a legritkább esetben lehet elpasszolni, hisz a partner arra kért, hogy válassz egyet a maradék színekből. Első közelítésben a kontrája azt jelenti, hogy bármelyik másik színt szívesebben játszaná, mint ezt. Ha mégis elpasszolod, annak egy oka lehet: várhatóan sokkal jobb ez a színed, mint annak, aki belicitálta, azaz erős 5-ös vagy hosszabb, és ha csak ötös, akkor lehetőleg nem hézagos, hanem érintkező lapokkal teli, hiszen a licitáló ellenfél mögöttes fog ülni a figuráival. Tehát önmagában a gyengeség még nem jogosít arra, hogy passzolj, egyedül az erős adu. Azaz 0 ponttal is válaszolnod kell, egyszerűen belicitálsz a leghosszabb színedet. Ez 0–8 pontot fog jelenteni. Kétség esetén a válaszd a nemest, hiszen azt szinte garantálja a partner; akár 4-es nemes és 5-ös olcsó esetén is érdemes a nemest választania, hisz abból valószínűleg a partnernél is lesz 4, valamint jobban fizet. Erősebb lappal ugorva licitálsz be valamelyik színt, vagy 1 szant licitálsz. Ezek 8–11 pontot jelentenek. Még erősebb lapokkal először az ellenfél színét licitálsz, később a színedet. A kontrás a 0–8 pontos licitekre csak komoly laperővel licitálhat tovább: 1 szanja 19–20 pont, színlicitje 5+ szín és 17+ pont, az emelés is 17+ pont.