

# DÖNTÉSI TÁBLA - MINIBRIDZS

LAPERŐ

SZINT

ÜTÉSSZÁM

## SZANZADUJÁTÉK

LAPERŐ =

F PONTOK ÖSSZEGE

## FIGURA PONTOK

BUBI = 1

DÁMA = 2

KIRÁLY = 3

ÁSZ = 4

## SZÍNJÁTÉK ha van TALÁLKOZÁS

LAPERŐ =

E F PONTOK ÖSSZEGE =

E PONTOK + F PONTOK

## ELOSZTÁSI PONTOK

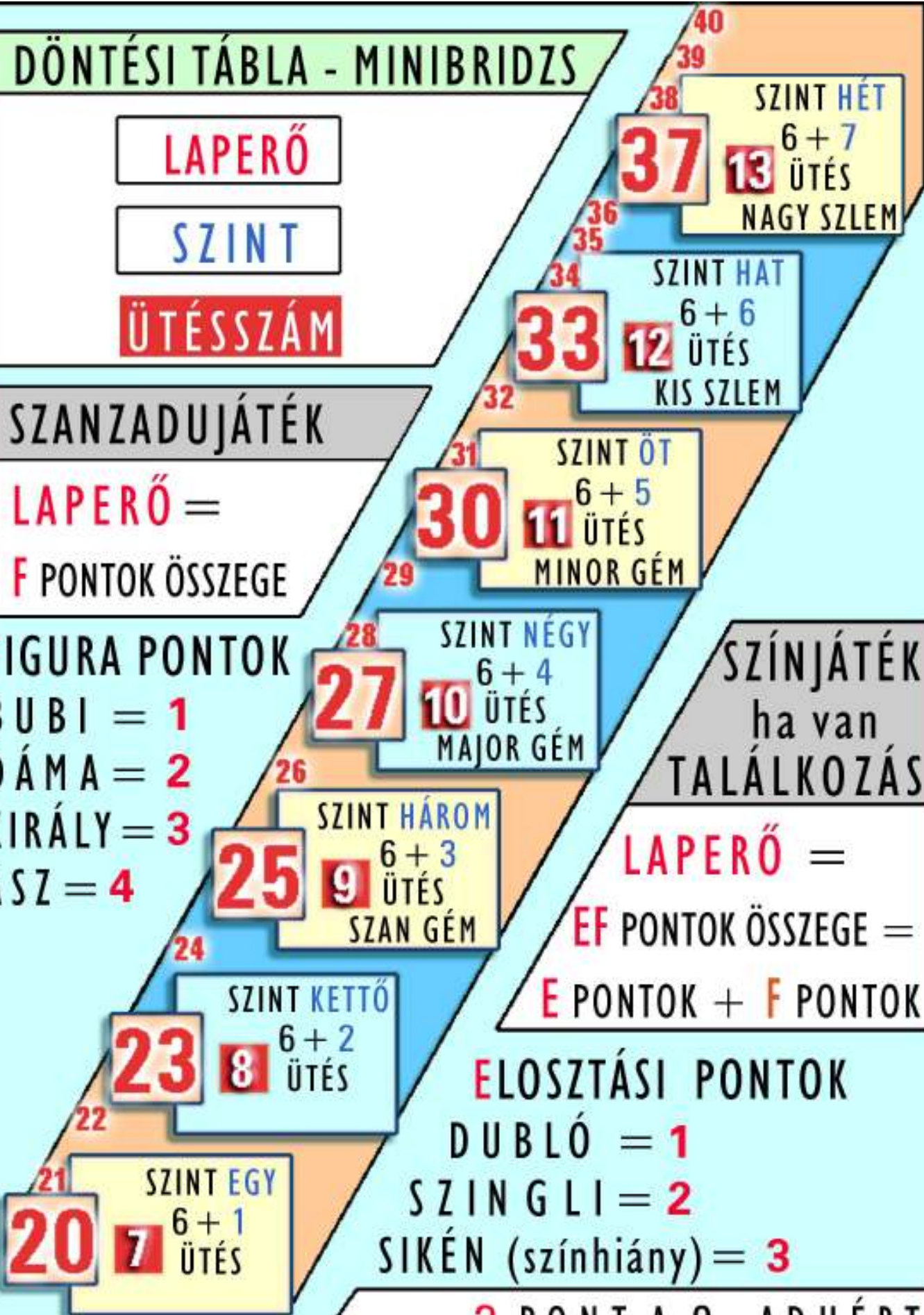
DUBLÓ = 1

SZINGLI = 2

SIKÉN (színhiány) = 3

2 PONT A 9. ADUÉRT

1 PONT MINDEN TOVÁBBIÉRT



<b>Bridzs - mi az?</b>
------------------------

A bridzset négyen játsszák, akikből kettő - kettő párt alkot. 52 lapos francia kártya kell hozzá, melyet egyesével kiosztanak az óramutató járásának megfelelően: így minden játékosnak 13 lap jut. A lapok sorrendje, a legnagyobbval kezdve: ász, király, dáma, bubi, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. A bridzsben a győzelemhez a pároknak **ütéseket** kell szerezni. Az ütés 4 lapból áll, a négy játékos óramutató járásának megfelelően kijátszott lapjából. Az ütest az viszi, aki a **legmagasabb rangú** lapot teszi, ő hív először a következő ütéshez. A bridzsben egyetlen szabály van:

<b>Minden játékosnak ugyanolyan színű lapot kell adnia az ütéshez, amelyet az első hívott</b>
---

Ha egy játékosnak nem volt ilyen színű vagy elfogyott, akkor tetszőleges lapot tehet. Most legyél Dél és játsz le újra az alábbi leosztást:

- ◆ rakd ki a négy kezet az asztalra;
- ◆ Dél a felvevő;
- ◆ a hívás balról a treff király (az indító kijátszás mindig a felvevőtől balra ülő játékostól jön);
- ◆ próbálj nyolcat ütni (ne csalj!)

	♠ K B 9 4 ♥ D B 5 ♦ A 4 3 ♣ 8 7 6		
	N W     E S		
♠ 10 8 3 ♥ K 10 3 2 ♦ 10 ♣ K D B 10 5			♠ 7 6 5 ♥ 8 7 3 ♦ D B 9 7 6 ♣ 9 3
	♠ A D 2 ♥ A 9 6 ♦ K 8 5 2 ♣ A 4 2		

**Sikerült?**

Bravó!



Észrevehetted a nagy lapok szerepének fontosságát a bridzsben: amelyek vonalnak (azaz párnak) több van, annak nagyobb az esélye vinni az ütések. Persze néha kis lapokkal is lehet ütni, mikor már a nagyok elmentek.

2.rész

<b>Licitálok a felvételért</b>
--------------------------------

**A honőrök**

A nagy lapokat honőröknek hívjuk, minden színben 5 van:

**ász király dáma bubi tízes**

A kéz erejének értékeléséhez - hogy tudunk-e sok ütést vinni - a nagy lapokhoz a következő értéket rendeljük:

<b>az ász értéke</b>	<b>4 pont</b>
<b>a király értéke</b>	<b>3 pont</b>
<b>a dáma értéke</b>	<b>2 pont</b>
<b>a bubi értéke</b>	<b>1 pont</b>

Azaz összesen tíz pont színenként és 40 pont mindösszesen.

A bridzsben az **osztó** (angolul: **dealer**) licitál először, az osztó összeadja a pontjait, ha van legalább 12 azt mondja: „**Licitálok**”, ha nincs azt mondja: „**passz**”.

Az első akinek megvan a 12 pontja, tehát azt mondja: „Licitálok”, ő az induló. Partnere, összeszámolja a pontjait és azt hangosan bemondja. Az induló összeadja a vonalon levő pontokat, tanulmányozza a **döntési táblát** és a következőt mondja:

„ <b>passz</b> ”	ha az összeg 20 alatt van
„ <b>Licitálok ... ütéses felvételt</b> ”	ha az összeg eléri a 20-t az annak megfelelő szinten levő ütésszám

<b>Lejátszom a biztos ütéseim</b>
-----------------------------------



Biztos ütések azok, melyeket el tudunk vinni, meg tudunk ütni anélkül, hogy átadnánk a hívást az ellenvonalnak. Azaz csak abban a színben számolhatunk ilyet, ahol nálunk az ász.

A 7 3

--

K D B 4

Itt nálunk van a négy legnagyobb honőr és az egyik kézben van négy lap, azaz van négy biztos ütésünk

A D 3

--

K D 2

Itt is megvan a négy legnagyobb honőr, de csak három lap van mindkét kézben, két honőr összeüt, azaz csak három biztos ütésünk van



Magasítani tudunk ütéseket, ütelve az ellenvonal magas honőreit. Ehhez elegendő azonos lappal kell rendelkezniük.

**Felírom a felvételt, eredményt****1. A felvétel szintje, magassága**

1-től 7-ig licitálhatjuk a felvételt, eszerint 7 és 13 közötti ütésszámot kell teljesíteni. A legalacsonyabb felvétel az egyes szinten van, és hetet kell ütni, azaz:

Az ütések fele ( $= 6$ ) + 1

A párnak, aki teljesíteni akarja a felvételt, több pontja van, mint a másik párnak, azaz logikus, hogy többet üssön.

Példa:

26 ponttal a vonalon 3 szant kell licitálni és teljesíteni, azaz 9 ütést. A licitáló párnál van a pontok kétharmada (26 a 40-ből) így elvárható, hogy elvigyék az ütések kétharmadát, míg az ellenvonal a pontok egyharmadával (14) az ütések egyharmadát.

**2. Az eredményszámítás**

Aki 1 szant licitál és teljesít 40 pontot kap, ha csinál egy többlet ütést vagy 2 szan a felvétel, további 30 pontot, azaz összesen 70-t. Ehhez adódik hozzá az 50 bonuszpont.

Ha azonban 3 szant licitál és teljesít, akkor így 100 ( $40 + 30 + 30$ ) pontot szerez plusz 300 bonuszpontot, mivel gémet felvételt játszott. Látható, hogy érdemes gémet licitálni és teljesíteni.

Összesítve:

Felvétel	Ütésszám	Eredmény
1 szan	7	90
2 szan	8	120
3 szan	9	400
4 szan	10	430
5 szan	11	460
6 szan	12	990*
7 szan	13	1520*

- itt speciális bonusz van, melyről később lesz szó

**Bukás:** Minden ütés, mellyel kevesebbet teljesítünk 50 pont az ellenfélnek.

**Játsszunk egy kicsit...****Blokkolás**

Néha, mikor a felvevő és az asztal között egyenlőtlenül oszlanak meg egy szín lapjai, fennáll a blokkolás veszélye. Például: a kezünkben : K 2

az asztalon : A D 6 4

Ha először az ászt játsszuk le és utána a 4-est hívjuk a királyhoz, a szín blokkol, azaz a kezünkben ragadtunk, nem tudjuk lehívni az asztali dámát.

Ezt elkerülendő egy egyszerű szabály: először magas és rövid.

**Először játsszuk a magas lapjait a rövid kéznek, aztán kis lapot a másik, hosszabb kéz magas lapjai felé**

Azaz az előbbi esetben először a királyt játsszuk (és a 4-est az asztról), aztán hívjuk a 2-est ász és a dáma felé.

Ez a módszer magasításnál is alkalmazandó: K 3  D B 10 2

Ha a 3-assal kezdjük az asztali 10-es felé, az ellenfél üt és az alábbi helyzet alakul ki: K  D B 2 ...és a szín blokkol.

Ezt elkerülendő, játsszuk először a királyt.

**Kedvező elosztás**

Van olyan eset, amikor a felvétel sikere, attól függ, hogy egy szín az ellenvonalon egyenletesen van-e kiosztva. Például: a kézben A 32 és az asztalon K D 5 4, és az ellenvonalon a 6 hiányzó lap 3 - 3 arányban van, az asztali 4-es üt az ász, király, dáma után.

## 5.rész

<b>Deblokkolás</b>
--------------------

**Blokkolás**

Még a legjobb játék mellett is előfordul, hogy egy szín összes ütését nem sikerül megütni, mert a szín blokkol.

Példák :      ♥ D B 5 2      ♥ K D 4 3      Söt:      ♥ A 7 3  
              
 ♥ A K      ♥ A      ♥ K D

A blokkolás biztos jele, ha az egyik kézben kis lapok nélküli figura/figurák vannak.

**A blokkolás elkerülése**

Ezt két módon tehetjük:

- 1) Először a blokkoló figurákat játsszuk le (ezt úgy hívják deblokkolás), aztán egy külső színben (átmenet) átme gyünk a magas lapokért a másik kézbe.

Példák :      ♠ 3  ♠ A  
 ♥ A K  ♥ D B 5 2

Nyugat lejátssza a kör ászt és királyt, majd pikket hív Kelet ászához. Ezután le lehet hívni a kör dámát és bubit. A manőver nehézségét az jelenti, hogy mindezt előre át kell gondolni.

- 2) Néha megtehetjük, hogy az egyik, blokkoló lapot átütjük, feltéve, hogy rendelkezünk elegendő szomszédos, **ekvivalens honórral**.

Példák :      A D  K B 2

Nyugat először lehívja az ászt, majd a dámát átüti a királlyal, így le tudja hívni a bubit, anélkül, hogy külső színben szükség lenne átmenetre.

**Sorozat teteje**

Hívjuk a sorozat tetejét, akkor is mikor egy sorozatunk és egy magasabb honőrünk van.

Példák:      A B 10 9 3      bubi  
              D 10 9 8 2      tízes  
              A D B 10 4      dáma

A fenti módszer neve: belső sorozatból a legnagyobb.



6.rész

**Az adu a legerősebb**

Gyakran előfordul, hogy annak ellenére, hogy elegendő pont van a vonalon, megbukjuk a szan felvételt, mert az ellenvonalon van egy hosszú szín, melyet le tudnak hívni azonnal vagy amikor visszaszerezték az ütést. A probléma megoldása, úgyhogy azon a magasságon játszunk, ami a pontjainkból következik, hogy adut választhatunk.

**Az adu az egyik szín, melyet a felvétel színének választunk.  
Ekkor ennek a színnek összes lapja üti a többi szín összes lapját.**

Az adu elsősorban arra szolgál, hogy elvigyük (ellopjuk) az olyan hívást, amiből nekünk nincs vagy elfogyott. Természetesen ez sohasem kötelező. Hasonló lehetőség a felüllopás, azaz magasabb adut tenni az ellenfélnél, mikor nekünk sincs a hívott színből. Akkor érdemes olyan felvételt vállalni, ahol van adu (színfelvétel), mikor több lapunk van a választott színből, mint az ellenvonalnak. Legalább nyolc lap szükséges, hogy lopni tudjuk az ellenvonal magas lapjait. Ha van olyan szín, amelyből megvan a nyolc lap a vonalon, azt találkozásnak, színtalálkozásnak hívjuk.

Például:

Nyugat lapja: ♠ K D 9 5 3.

Partnerének, Keletnek pedig: ♠ 8 4 2.

Együtt megvan a színtalálkozás, „fit” pikkben.

Az eredményszámítás miatt (bővebben később) a nyolclapos találkozás csak a nemes színekben (pikk és kőr) elég. Az olcsó (káró és treff) színekben kilenc lap szükséges.

### Elosztási pontok

Színtalálkozás esetén, a választott színből sok lapunk van, ebből következik, hogy egy vagy két másik színből kevés. Színfelvétel esetén ez a hiány különösen előnyös, mivel hamar vagy azonnal ellophatjuk az ellenfél magas lapjait. Ez olyan nagy előny, hogy speciális pontokat számolunk minden színért, melyből 0,1 vagy kettő van, feltéve, hogy az nem a választott aduszín.

Ha egy színből nincs lapunk, az a színhiány vagy sikén értéke 3 elosztási pont.

Ha egy színből egy lapunk van, az a szingli értéke 2 elosztási pont

Ha egy színből két lapunk van, az a dubló értéke 1 elosztási pont

A pontok összegét (Figurapont + Elosztási pont) EF pontnak vagy asztali pontnak hívjuk.

$$\mathbf{F\ PONT + E\ PONT = EF\ PONT}$$

Továbbá mikor több mint nyolclapos a színtalálkozásunk az aduszínben, akkor a 9. aduért 2 pont, minden továbbiért 1 pont jár. Gyakoroljuk az EF pontszámítást a következő leosztáson:

Nyugat	♠ K 9 5 4 3	Kelet	♠ A 7 6 2
	♥ A B 9 3		♥ 10 2
	♦ A		♦ K B 6 4 2
	♣ D 5 2		♣ 8 7

A pikk szín (9 lapos színtalálkozás) lesz az adu.

Nyugat számolása: 14 F pont + 2 a káró szingliért = 16 EF pont.

Kelet számolása: 8 F pont + 1 a kőr dublóért + 1 a treff dublóért = 10 EF pont.

A vonalnak így 16 + 10 + 2 (a kilencedik aduért) = 28 EF pontja van.

**FIGYELEM!** Ne számolj elosztási pontot addig, amíg nincs színtalálkozás a partnerrel.

## 7.rész

<b>A megfelelő felvétel kiválasztása</b>
--

A szan (vagy szanzadu) felvételhez legalább 20 pont kell a vonalon, egyébként, több pontja lévén, a másik vonal lesz jogosult felvételt választani.

Mikor te vagy az osztó (dealer) azt mondod: „licitálok” ha van 12 figurapontod, ezáltal te leszel az **induló**.

Mikor a **válaszoló** vagy, megszámolod a figurapontjaid és:

ha **kevesebb, mint nyolc figurapontod** van egyszerűen bejelentet mennyi van: „... figura pontom van”

ha van **legalább nyolc figurapontod, fogod** az erre a célra kiosztott kis papírt és ráírod az **elosztásod**, azaz, hogy az egyes színekben hány lapod van plusz a figurapontjaid számát.

Végül odaadod a papírt a partnerednek.

Ha az induló úgy találja, hogy a vonalukon kevesebb, mint 20 pont van, azt mondja: „**passz**” és a **baloldali** ellenfelének van joga kérni a partnerét, töltsse ki az odakészített kis papírt. Ez így természetes, hiszen ha az egyik párnak kevesebb, mint 20 figurapontja van, úgy a másiknak több, így ők határozhatják meg a felvételt.

Ha megvan a 20 pont a vonalon, megkapta a papírt partnere elosztásával és pontjai számával, az induló meghatározza a felvételt.

Ha van színtalálkozás, válasszunk színfelvételt, így ki tudjuk használni az adu előnyeit egy olyan színben, melyből az ellenvonalnak legfeljebb öt van.

Kört vagy pikket (azaz **nemes** szint) játszunk, ha van nyolclapos találkozás. Az eredményszámítás miatt kilenclapos találkozás szükséges, hogy kárót vagy treffet, azaz **olcsó** szint válasszunk adunak.

## 8.rész

<b>Gémet teljesítek ... !</b>
-------------------------------

A szan felvételben az első ütés (a 6 alapütés felett) 40 a többi 30. Ha meg akarjuk szerezni a gémet járó bónusz pontokat, 3 szant kell vállalni, mert az akkor jár, ha legalább 100 pontot kapunk az ütéseikért. A gémtjutalom mansban 300 pont, bellben 500 pont.

A színfelvételeket két csoportra osztjuk:

1.	A pikk és a kőr a nemes (major) színek:
	ők az értékesebb színek, mert egy ütés 30 pontot ér, így a gémtjutalomért <b>legalább 4-et</b> (4 x 30 = 120) kell licitálni.
2.	A káró és a treff az olcsó (minor) színek:
	ők kevésbé értékesek, egy ütés csak 20 pont, azaz a gémet öt 5 vagy 5-t kell vállalni (mert 5 x 20 = 100).

Látható, hogy a 3 szan ill. 4 nemes teljesítéséhez kevesebb ütés is elég: a gém felvételek túlnyomó többségét ezek teszik ki.

Az egyes leosztások pozíciói között különbség van, vannak értékesebbek. Ezekben a bukás büntetése is nagyobb, de az elérhető eredmény (szkór) is. A következő táblázat mutatja, mennyit kell licitálni a gémhez és az mennyit ér.

Gém	Ütésszám	Pontfajta	Pont	Szkór
Szan	9	F	25	100
Kőr-pikk	10	EF	27	120
Treff - káró	11	EF	30	100

A szlemekért hatalmas jutalom jár még.		
Szlem	mans	bell
Kicsi	500	750
Nagy	1 000	1 500

Azokat a felvételeket, amiket 6 vagy 7-es szinten mondunk, azaz 12 ill. 13-t kell ütni kis (12 ütés) vagy nagy (13 ütés!) szlemnek hívjuk. Ezekért hatalmas jutalom jár a gémtjutalom felül.

9.rész

**Te hívsz, én ellopom****Indítókijátszás színelvétel ellen**

Mikor az ellenfél olyan felvételt játszik, ahol van adu, más szempont szerint választjuk ki az indító kijátszást, mint az adu nélküli játéknál:

- egy rövid sorozat teteje: A-K vagy K-D vagy D-B-10 azért, hogy amilyen gyorsan lehet üssünk vagy ütésekkel dolgozzunk ki;
- szingli, ha van elég adunk, és azt reméljük, hogy később lopni tudunk.

(természetesen, ha a felvevő nem tudja elég hamar elvenni!)

**Lopás**

Ez a egyik legbiztosabb és gazdaságosabb módja az ütésnek, hisz az adu 2-es elvihetjük az ellenfél ászát, feltéve, hogy az ász színében színhiányunk van.

Ha azt tervezed, hogy ellopod a kézi kiadó lapjaid az asztalon (vagy fordítva) ezt akkor kell megtenni mikor még van hozzá adu ...;

Nézzük a következő példát, ahol pikk az adu:

Kezünkben:	♠ A K D B 3	Asztalon:	♠ 8 4 2
	♦ A 7 5		♦ 6

Ha gyorsan elveszük az ellenfelek aduit, ami nem látszik túl nehéznek, akkor nem marad adu asztalon, hogy a káró 7-esünk és 5-ösünk ellopjuk, így megmaradnak veszтőnek.

**Tanulság: Mielőtt aduzom, lelopom őket.**

*Az ehhez tartozó minta leosztás nagyon fontos; játszd otthon újra, a licittől az indító kijátszáson át a lejátszásig. Különösen ügyeljünk a kézi kör és káró színek második ill. harmadik lapjára.*





11.rész

<b>Próbáljunk impasszt adni</b>
---------------------------------

1.

Lejátszás közben gyakran találkozunk az alábbi helyzettel:

az asztal: A D  

--

a kéz: 7 2

Biztos, hogy ütünk az ásszal, akár kézből hívjuk, akár asztról. Nézzük azonban a következő két esetet:

- a) A király jobbra van: ebben az esetben nincs mit tenni, kivéve, ha abban bízunk, hogy szingli, azaz nincs mellette másik lap a színben. Ennek az esélye azonban olyan kicsi, hogy nem érdemes vele foglalkozni;
- b) A király balra van: amikor kézből hívunk, a baloldali ellenfél nem fogja a királyt tenni, hisz evvel csak megkönnyítené a dolgunkat, nem nyerne vele semmit és megoldaná a felvevő problémáját. Ha ő nem is teszi a királyt, mi biztosak vagyunk, hogy nála van, így ennek megfelelően a dámát tesszük asztról. Ha a király balra volt, a dámának vinnie kell az ütést.

Először az ást játsszuk le (arra az esetre, ha a jobboldali ellenféltől esik a dáma), aztán a 2-est hívjuk és ha balról kis lap érkezik, a bubit tesszük, remélve, hogy a baloldali ellenfélnél volt a dáma. A hiányzó lap - a király az első, a dáma a második példában - villában van, a mögötte fekvő figurák: A-D vagy K-B reprezentálják a villa két ágát. Emiatt az A-D-t nagyvillának, a K-B-t kisvillának is szokták hívni.

1.

Indító kijátszás: **"felülről a negyedik"**.

Szan felvétel ellen a hosszú színünkből indulunk, felmagasítandó a szint, a hosszúsági ütés reményében. Amikor olyan szintet választunk, melyben nincs sorozat a következő szabály szerint választunk:

<b>Rendezzük csökkenő sorrendbe a lapokat, és hívjuk a "negyediket"</b>
---

Példák: K B 7 6 4:            a 6-t  
D 10 3 2 :                a 2-t.

12.rész

<b>Fedni vagy nem fedni?</b>
------------------------------

**1. Figurát fedni**

A felvevő - a kezéből vagy az asztról - egy figurát hív és nálunk van az a feletti. Nyilvánvaló szándéka, hogy impasszt adjon a figuránk ellen. A feladat - fednünk kell vagy nem - helyes megoldása, számos dologtól függ:

a) a felvevő **figurát hív a kezéből** az asztali figura felé:

A 3 2  
A mi lapunk: K 7 5   
D ??

Biztos, hogy ha nem fedünk, azaz ha nem tesszük a királyt, a felvevő a 2-t teszi az asztról és üt a dámával. Ezután a bubit hívja, és ha megint nem tesszük a királyt, a harmadik hívásba be kell tennünk. Ezt az ütést viszi az ász, (néha) a partner tízesével együtt; míg ha a valamelyik figurát lefedtük volna, ütne a partner tízese.

Mi: K 7 5  10 9 6 Partner  
A 3 2  
D B 8 4

b) A felvevő **figurát hív az asztról** és ez a figura;

- Egyedüli: fedjük le! Ezt valószínűleg megütik, de lehet, hogy a partner ettől tud elvinni egy későbbi ütést. Például:

Partner: 10 8 2  K 6 3 Mi  
D 7 5  
A B 9 4

- Sorozat teteje, ne fedjünk! Elképzelhető, hogy a felvevő be akar csapni, például:

K 8 7 2 Mi  
D B 10 9 5  
A

Ha rátesszük a királyt a dámára, az asztal összes lapja magas lesz ...

Összegezve a szabályokat:

<b>Lefedni egy figurát hasznos, ha van esély, hogy evvel felmagasítunk lapot vagy lapokat, a partner vagy saját kezünkben.</b>
--

**1. Az expassz**

Az expassz a következő játék: hívás egy figura felé, abban a reményben, hogy az ellenvonal nála nagyobb figurája előtte van. Például:

D 5 4  
  
A 8 2

Hívjuk le az ászt, majd játsszuk ki a 2-t az asztal felé, abban bízva, hogy a király balra van. Ekkor vagy üt vele és a dáma magas, vagy kicsit rak és ütünk a dámával.

13.rész

**„Olcsó (minor) szint játszom”**

A felvételek többsége nemes színben (pikk, kőr) vagy szanban zajlik. Ha treffet vagy kárót játszunk egy ütés csak 20 pont szemben a pikk és kőr színnél járó 30-al. Például kilencet kell ütni treffben ahhoz, hogy ugyanannyi pontot kapjunk, mint a nyolc ütés pikkben...

Így csak akkor játszunk treffet vagy kárót, ha a következő; feltételek fennállnak:

1. Nincs nemes (major) találkozás
2. A megfelelő; olcsó színben legalább 9 lapunk van
3. Nincs 25 figurapontunk (FP) a két kézben (máskülönben 3 szant játszunk)

### Küzdelmi licit

Gyakran előfordul, hogy ez egyik pár alacsony felvételt játszik, miközben az ellenfeleknek azonos vagy több pontja van: a figurapontok száma azonos, de az elosztási pontok nagyon különbözőek lehetnek, az egyes színek elosztásától függően. Ha nekünk színhiányunk (sikén) van körben, 3 pontot számolhatunk, ha pikket játszunk, de az ellenfél, aki treffet akar játszani, 2 pontot kap, ha szinglije van pikken...

Az lenne az igazságos, hogy akinek több figura és elosztási pontja van, az játszhassa a felvételt. De hogyan döntjük el ezt?

A bridzsben, ez egyfajta árverésben dől el: azaz ha az egyik vonal javasol egy felvételt, ha az ellenvonal akar játszani, nekik magasabbat kell javasolni. Úgyis mondják "értékesebbet".

Erre két mód van:

- a) nagyobb magasság: ha a felvevő "2 valamit" javasol, nekünk "3 valamit" kell mondanunk
- b) anélkül, hogy nagyobb magasságra mennénk, mondhatunk ugyanazon magasságon, egy értékesebb szint

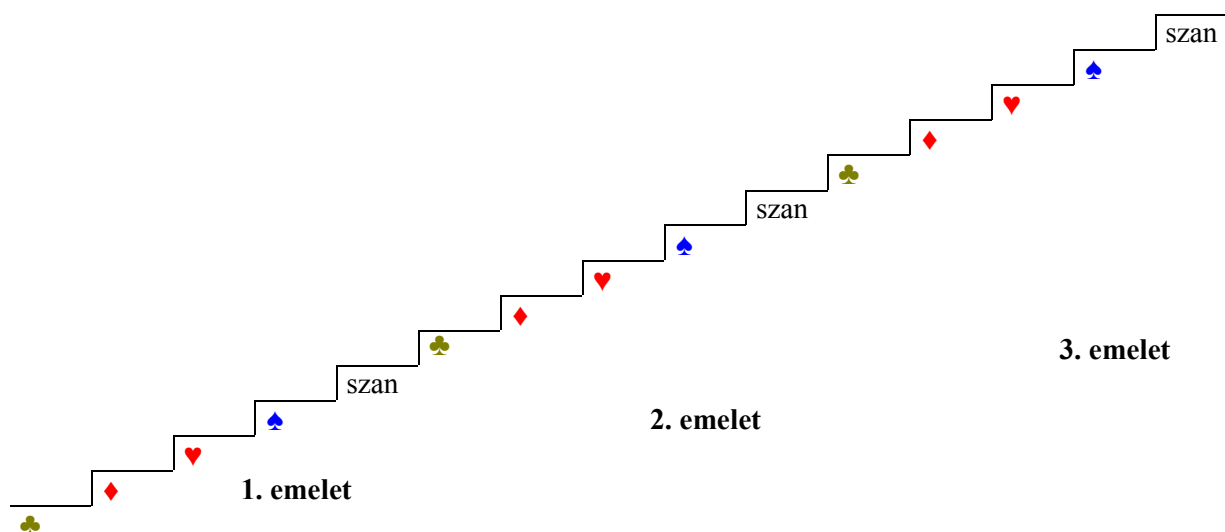
#### **Van valami ötletünk ez utóbbi megvalósításáról?**

Gratulálok, ha gondoltál a nemes és olcsó színekre, melyek különböző pontokat érnek: ez meghatározza a bridzsbeli árverés vagy licitben elfoglalt helyüket a legalacsonyabbtól a legmagasabbig:

**Pikk**  
**Kőr**  
**Káró**  
**Treff**

#### **Nézzük például a kőr helyzetét.**

Ha ellenfeleink 2 káró felvételt javasolnak, licitálnak, mi licitálhatunk 2 kőrt, mert ez utóbbi szín magasabb pozícióban van, azaz egyszerűen értékesebb. A bridzsllicit, pont olyan, mint mikor felmegyünk egy lépcsőn, ahol a lépcsőfokok a négy szín és az emelet a szan, ahogy ezt az alábbi diagramm mutatja:



Mint az igazi árverésen a bridzsllicit sem mehet lefelé (másképp sohasem lenne vége!): ha az ellenfél a "kőr lépcsőn" van a 4. emeleten (azaz 4-t akar játszani), de mi kárót szeretnénk, az ötödik emeletre kell mennünk, azaz 5-t licitálnunk.

<b>Van időm megütni</b>
-------------------------

**Kihagyás**

Gyakran előfordul, hogy az elosztás és az erő szan felvételhez vezet, de van egy szín, melyben kevés figuránk van. Természetesen az ellenfél ezt a színt hívja, türelmetlenül várva, hogy lehívassa a felmagasított lapját.

Az egyetlen mód ezt megakadályozni, egyszerűen ne engedjük ütni őt! Azonban, ha partnerét hozzuk ütésben, ő is - habozás nélkül - ezt a színt fogja hívni. Ez azonban csak egy feltétellel lehetséges. Mikor?

Igen, a veszélyes színt, akkor tudja hívni, ha van még neki belőle: más szavakkal, úgy kell csinálni, hogy ennél az ellenfélnél, ne legyen már a veszélyes színből. Az erre alkalmas módszer: addig hagyjuk ki, (azaz ne üssük meg) a veszélyes színt, amíg lehet.

Nézzük a következő példát:

	asztal	8	
az indító kijátszó:	K Q J 10 6 4		Másik ellenfél: 9 7 5
	Mi	A 3 2	

A felvétel 3 szan. Ebből a színből csak egy ütésünk van: kétszer hagyjuk ki az ütést. Csak harmadszorra üssük meg (ekkor már mást nem tehetünk). Ha ezután a jobboldali ellenfél üt, nem tudja hívni a színt, mert nála is elfogyott, miközben kétszer kihagytuk.

A szabály a következő:

<b>Szan felvétel esetén, amikor csak egy ütésünk van a hívott színben, a lehető legkésőbb üssük meg.</b>
--

**Harmadiknak magasat**

Az ellenjátékot két játékos játssza. Segítened kell a partnered, **ahogy tudod** felmagasítani a színét.

Konkrétan, mikor a partner hív vagy kijátszik egy kis lapot. Neked a legnagyobb lapod kijátszásával kell kikényszeríteni, hogy a felvevő csak a figurájával tudjon ütni.

Például:

	♦ 8 6 2	
♦ 3		♦ K 9 5 4

Nyugat (partnered) a káró 3-ast hívja, asztról a 2-es. Neked a király kell tenni, a következő okokból:

\*\*\*elvinni az ütést, ha partnernél van az ász,

\*\*\*kikényszeríteni Dél ászát, s ezzel segíteni felmagasodni a partner esetleges figuráit.

A káró lehet így kiosztva:

	♦ 8 6 2	
♦ D 10 7 8		♦ K 9 5 4
	♦ A B	

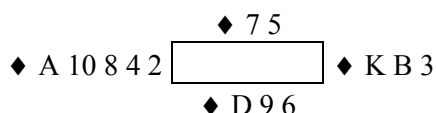
A király hozzátevése után Dél csak az ásszal tudja vinni az ütést. Ezután Nyugat 3 további kárót tud ütni. Ha nem tennénk a király, Dél 2 kárót tudna ütni, az ászát és a bubit. Természetesen nem szükséges nyagot tennünk, ha nem vagyunk képesek az asztról kért lapnál nagyobbra...

Például:

	♦ K 4	
♦ 3		♦ D 7 8



A kör 3-asra, a felvevő a királyt tesz az asztról, ne tegyük a dámát, az később még üthet, vagy segíthet magasítani a partner bubiját.



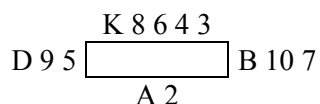
A fenti példa alapján a szabály:

**Harmadik helyen magasat. Visszahíváskor alkalmazzuk a „magas és rövid” elvet.**

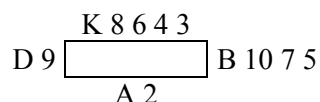
16.rész

**Magasítás lopással**

Korábbi leckékből tudjuk, hogy a hosszú színnek nagy előnyei vannak. A szín magas lapjaira eldobhatjuk a másik kéz veszítőit. Sokszor a parti elején nem magas még a szín: valamit tenni kell, hogy azok legyenek, magasítani kell. A lopás az egyik legjobb módszer erre, nézzünk egy példát:



A felvevő aduzás után, a magasítandó színt hívja. Ász, majd a kettes (magas és rövid!) a királyhoz. Ezután a 4-est hívja, melyet ellop: az ellenfeleknél elfogyott a szín, két ütés magasodott az asztalon. Nincs más tennivalónk, mint egy másik színben átmenni és lehívni...Ez akkor is működik, ha az ellenfeleknél a szín elosztása kevésbé szerencsés:



Hasonlóan kezdünk: ász, 2-es a királyhoz, majd a 4-est hívjunk és lopunk. Most azonban jobbra kinn maradt a magas Bubi. Semmi vész! Lemegyünk az asztrra, és újra fellopjuk a színt. Az utolsó, ötödik lap már magas. Természetesen egy újabb átmenet kell, hogy le is tudjuk játszani.

## 17. rész

<b>Nem kockáztatunk</b>
-------------------------

**Felesleges licit**

Ha a különböző felvételekért járó pontokat vizsgáljuk, láthatjuk, hogy sokszor nincs különbség:

- a) **gém alatt**, azaz **részjáték vagy töredék** (azért hívjuk így, mert nem jár érte gémjutalom): licitálni és teljesíteni 3 ♥ -t pontosan annyit ér (90+50) mint 1 ♥ -t két extra ütéssel vagy 2 ♥ -t egy extra ütéssel;
- b) gém felvételek: 5 szant licitálni és teljesíteni ugyanannyit ér mint 3 szant mondani és két extra ütést (szür) csinálni. Hasonlóan nincs előnye 5 ♥ -t vagy 5 ♠ -t licitálni, mert az ugyanannyi, mint 4 ♥ -t licitálni és egy szürt csinálni.

A következtetés: a bridzsben nem érdemes magasabb szintű felvételt vállalni, ha azért nem jár több pont. Ha tudjuk, hogy nincs elég pont a gémmel, maradjunk az egyes magasságon és üssük a lehető legtöbbet. Hasonló a helyzet a gémeknél, ha nincs elég lapunk, elosztásunk a szemlemhez, vállaljunk a lehető legalacsonyabb szinten. Ne kockáztassunk, ha nincs előnye, vállaljunk csak 3 szant, a 4 szan gyakrabban bukik.

**Ismételt impassz**

Legyen egy színben az alábbi lapunk:

6 4 3 2	
<table border="1" style="width: 100px; height: 20px; margin: 0 auto;"> <tr> <td style="width: 100%; height: 100%;"></td> </tr> </table>	
A D B 5	

a célunk négyet ütni a színben.

Hogy csináljuk? A király ellen ülni kell az impassznak, azaz jobbra kell lennie. Menjünk az asztalra, hívjuk a kettést és tegyük a Bubit. Ha ez ütött még nem végeztünk, maradhatott még kis lap a király mellett, hiszen összesen még három lapjuk van a színből. Menjünk újra az asztalra és ismételjük meg az impasszt!

A "menjünk le az asztalra" azt jelenti, hogy szükség van, két magas lapra az asztalon. Azaz amikor tervezzük a felvevőjátékot, gondolnunk kell erre és nem szabad túl korán lejátszani őket.

## 18.rész

**Megjiszteni engem?!...Soha!**

Amióta elkerüljük a "felesleges" felvételeket, sokkal gyakoribb, hogy mindkét vonal licitál. Nézve az eredményeket láthatjuk, hogy néha jobb egyet bukni a mi felvételünkben, mint hagyni, hogy a másik vonal teljesítse a sajátját. Így érdemes lehet magasabb felvételt vállalni, mint amit a Döntési Tábla ajánl, persze akkor és csak akkor, ha az ellenfelek erre kényszerítenek.

Azért óvatosan, hogy ne bukjunk **túl sokat**, különösen mikor bellben vagyunk!

Az engedélyezett túllicitálás:

- ha **egy ponttal** van kevesebb, mint a Döntési Tábla szerint szükséges, amikor **bellben** vagyunk: ez **kis kockázat**
- ha **egy vagy két ponttal** van kevesebb, mint a Döntési Tábla szerint szükséges, amikor **mansban** vagyunk: ez **közepes kockázat**

Általában kettőt bukni mansban jó eredmény, ha az ellenfelek teljesíteni tudják a felvételüket...

Nézzünk egy példát:

Az ellenvonal 1♠-t licitált; a kis papíron partnerünk elosztását tanulmányozva, látjuk, hogy 23 EF pontunk és kilenc lapos kör találkozásunk van: nem probléma 2♥-t licitálni: ezután az ellenfél 2♠-t mond.... Mit tegyünk? Hagyjuk őket játszani és felírni 110 pontot? Vagy kockáztassunk... 3♥?

Igen:

- ha mansban vagyunk: mondjunk 3♥-t, esetleg bukunk kettőt (100-t írnak a 110 vagy 140 helyett). Ha 3♠-t vállalnak, az sem baj; kilencet kell ütniük nyolc helyett ...

Nem:

- ha bellben vagyunk: nem mondunk semmit, mert 2 bukás (sajnos elképzelhető) - az 200 pont nekik - túl sok lenne az ő 2♠ felvételük ellen - ami 110 pont.

## 19.rész

**Ellenjáték: a megfelelő lap kiválasztása****A.**

A harmadik helyen, általában, a legmagasabb lapunk tesszük.

D 7 4

Azonban óvatosan, ne adjunk ütést: 2  K B 5

A bubit kell tennünk, ne a királyt. Ha az ász Délen van, a bubi is kihajtja. Ha Nyugatnál, ütünk a bubival, és az asztali dáma nem magasodik.

Azaz impasszoljuk azokat a lapokat, melyet az asztalon látunk.

10 7 5

Másik példa: 2  B 9 3 a 9-es elég ...

**B.**

Lehetséges a partnertől kérni, hogy bizonyos szint hívjon vagy ne hívjon, avval, hogy **eldobunk** egy gondosan kiválasztott lapot:

- eldobni egy nagy lapot, felszólítás az eldobott lap színének hívására
- eldobni egy kis lapot, lebeszélés az eldobott lap színéről.

Általában a "nagy" lap a 7-es és a nagyobb lapok, a kis lap az 5-ös és kisebb lapok. Ne felejtsük el: a partner csak olyan lapot tud eldobni, ami nála van!

### Ellenjáték-terv

Ellenjátékot játszani legalább olyan izgalmas és nehéz, mint felvevőjátékot, még ha általában kevesebb magas lapunk is van. És legalább olyan sokat kell gondolkodni is ...

- \* Az ellenfelek által vállalt felvétel **meghatározza** az ellenjáték feladatát: ez a felvevő által kiadható ütések **plusz egy**. például: Észak 2♠-t vállal. Kelet-Nyugat feladata **hat** ütés.
- \* A feladat teljesítéséhez, az ellenjátékosok **ellenjáték tervet** készítenek.

Ehhez szükséges:

1. Megszámolni a biztos ütések a partner és a saját kezünkben, színről színre;
2. Meghatározni, mely színben vagy színekben lehetséges a további, hiányzó ütések megszerzése;
3. Remélni, hogy a partnernél vannak az ehhez szükséges lapok;
4. Végül ... ennek megfelelően játszani.

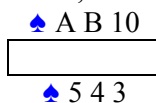
Mind ezek a dolgok nem hagynak időt unatkozni, mindent figyelni kell, hogy mit hívnak és tesznek. Különösen, hogy mit hív egy tesz a partner, aki általában megpróbál információt adni nekünk és viszont.

Egy kis jó tanács: a hiányzó ütések általában az asztal **gyenge** színében keressük, különösen, ha az asztal mögött ülünk...

### Kettős impassz

Az egyszerű impassz esetén egy villa felé hívunk, remélve, hogy a hiányzó figura a villa előtt van. Amikor két figura hiányzik hasonló módon járunk el, kettős impasszt adunk.

Például:



Két pikk ütést szeretnénk ( a színből a király és a dáma hiányzik), ezért először impasszt adunk, a 3-ast hívva a 10-eshez. Ha mindkét figura az ász-bubi-10 előtt ül, a 10-es üt. Ha nem, a 10-est megütik, mondjuk a dámával.

A következő helyzet marad:



Most már csak a király hiányzik. Megadjuk másodszor is az impasszt, a 4-est hívva a bubihoz.

### Ezen a módon mindig ütünk 2 pikkot, ha legalább az egyik pikk figura a villa előtt fekszik.

Más kettős impassz helyzet is létezik. Például:



Először a 3-ast hívjuk a 10-eshez (első impassz)

\*ha király és a bubi Nyugatnál van, üt a 10-es, ekkor megismételjük az impasszt, a 4-est hívva a dámához, és összesen 3-t ütünk a színben.

\*ha a király és a bubi osztva van, kettőt tudunk ütni (ellenőrizd).

Létezik kettős expassz is (ilyenkor, persze többször ki kell adni az ütést).

Példa: ♦ D B 6



Ahhoz, hogy kárót üssünk, kétszer kell a dáma-bubi felé hívunk, remélve, hogy az ász vagy a király előttük fekszik.

22.rész

<b>Megakadályozom az átmenetet</b>
------------------------------------

A felvevő gyakran - különösen szan felvételben - a hosszú színét magasítja. Néha ez a hosszú szín abban a kézben (asztalon vagy a felvevő kezében) van, ahová nincs külső átmenet. Ha az ellenjátékos nem veszi el azonnal ütést, meg tudja akadályozni, hogy a felvevő a felmagasított szint felhasználja.

Például:



Dél a treff dámát hívja. Ha Kelet megüti az ásszal, Dél 4 treffet tud ütni.

Ha Kelet nem üti meg (kihagyja) a treff dámát és csak a második treffhívást üti meg, akkor egy külső átmenet szükséges Északhoz, hogy le tudja hívni a magas treffeket.

Van, hogy kétszer is ki kell hagynunk az ütést:



Most Keletnek hagynia kell, hogy Észak- Dél vigye az első két ütést, azért, hogy elvágja a két kezlet egymástól.

**Megjegyzés:** hasonlóan más esetekhez, ezt a technikát természetesen a felvevő is alkalmazza, kihagyja az ütést, azért, hogy elvágja a kommunikációt az ellenjátékosok között.

23.rész

Mentés

Nézzük a következő táblázatot:

Mans		Bell	
Gém	Kontrázott bukás	Gém	Kontrázott bukás
szan = 400	- 1 = 100	szan = 600	- 1 = 200
nemes szín = 420	- 2 = 300	nemes szín = 620	- 2 = 500
olcsó szín = 400	- 3 = 500	olcsó szín = 600	- 3 = 800

A következő lapot osztották nekünk:

♠ 6  
♥ A 7  
♦ D B 9  
♣ A K 10 8 6 4 2

Mansban vagyunk bell ellen: az ellenfelek 4-t licitáltak ...

Elkérjük a partnertől a kis papírt, amin a következő áll: (3, 4, 3, 3), 3 FP

Kiszámoljuk, hogy 22 EF pontunk van és így jó esélyünk 8 ütésre treff adu mellett, amiből 10 lap van a vonalon.

Tegyük fel, hogy 5-t vállalunk Szinte biztos, hogy: - nem fogjuk teljesíteni.  
 - az ellenfél meg fogja kontrázní.

Igen, de ... ha sikerül a valószínű 8 ütés, akkor hármat bukunk, ez 500 pont az ellenfeleknek, de ha teljesítették volna a 4 ♠ felvételüket akkor 620 .... Ez utóbbi szinte biztos, hisz csak egy treff és egy kör ütésben bízhatunk, és partner sem hozhat sok ütést a 3 figurapontjával.

**Összefoglalva**, amikor teljesen biztosak vagyunk, hogy egyrészt az ellenfelek teljesítik a vállalásukat, másrészt mi csak keveset bukunk, akkor érdemes menteni. Ez azért lehetséges, mert a bridzs célja a lehetőségekhez képest a legjobb eredmény elérése, vagy másképp, hogy az ellenfelek a lehető legkisebbet írják.

A mentés nagy körültekintést igényel. Kerüljük bellben mans ellen, hisz ekkor 2 kontrázott bukás (500) már több mint az ellenfél gémírása (400 vagy 420). Ráadásul nincs annál butább dolog, mikor a mentés után kiderül, hogy az ellenfél gémje teljesíthetetlen volt ...



## Igazak vagy hamisak a következő állítások ?

		✓ igaz	✗ hamis
1	Észak Kelettel van párban, ha az az ő egyik legjobb barátja		
2	Adhatsz a partnerednek egy lapot, ha az hiányzik neki.		
3	Dél arra fogad, hogy csinál 11 ütést. Kelet-Nyugat 3-at üt, és így ők örülhetnek az eredménynek.		
4	Hetet kellett ütnöm, az ellenvonal 4-et ütött, nagyon jól játszottam.		
5	Teljesen lehetetlen az összes ütést elvinni.		
6	Mikor Nyugat játszik, Dél az indító kijátszó.		
7	Az asztalnak joga van azt a lapot tenni, amelyiket akarja.		
8	Nyugat a pikk négyest hívja, Észak a pikk Bubit teszi, Kelet a kőr királyt és Dél a pikk nyolcast. Kelet vitte az ütést.		
9	Dél ütött és a treff Dámát hívja, Nyugat a treff Bubit, Észak a treff nyolcast, Kelet a treff királyt teszi. Ezt az ütést is Dél viszi.		
10	A bridzsben minden ütésnek azonos értéke van.		

## 1. leosztás

A felvétel: 2Sz (8 ütés)

Az indító kijátszás: a ♣ király

♠ 10 8 3 ♥ K 10 3 2 ♦ 10 ♣ K D B 10 5	♠ K B 9 4 ♥ D B 5 ♦ A 4 3 ♣ 8 7 6	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 7 6 5 ♥ 8 7 4 ♦ D B 9 7 6 ♣ 9 3
É						
Ny      K						
D						
	♠ A D 2 ♥ A 9 6 ♦ K 8 5 2 ♣ A 4 2					

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♣ <u>K</u>	♣ 6	♣ 3	♣ A
2. ütés	♠ 3	♠ 4	♠ 5	♠ <u>A</u>
3. ütés	♠ 8	♠ 9	♠ 7	♠ <u>D</u>
4. ütés	♠ 10	♠ K	♠ 7	♠ <u>2</u>
5. ütés	♥ 2	♠ <u>B</u>	♦ 6	♣ 2
6. ütés	♦ 10	♦ <u>3</u>	♦ 7	♦ K
7. ütés	♥ 3	♦ A	♦ 9	♦ <u>2</u>
8. ütés	♥ 10	♥ <u>5</u>	♥ 4	♥ A
9. ütés	♥ K	♥ B	♥ 7	♥ <u>6</u>
10. ütés	♣ <u>D</u>	♣ 7	♣ 9	♣ 4
11. ütés	♣ <u>B</u>	♣ 8	♥ 8	♦ 5
12. ütés	♣ <u>10</u>	♦ 4	♦ B	♦ 8
13. ütés	♣ <u>5</u>	♥ D	♦ D	♥ 9

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Figura pontok számítása**

1. lap     ♠ A 9 6 3  
            ♥ K D 7 5  
            ♦ K B 3  
            ♣ A 6

2. lap     ♠ D 7 2  
            ♥ B 5 4 3  
            ♦ 10 8 7 5  
            ♣ K 4

3. lap     ♠ A B 6  
            ♥ K D 9 4  
            ♦ A D 7 2  
            ♣ A K

4. lap     ♠ D 8 3 2  
            ♥ A B  
            ♦ K D B 9  
            ♣ B 7 3

5. lap     ♠ K D 9  
            ♥ A B 5  
            ♦ K 10 7 2  
            ♣ A 8

## 2. leosztás

A felvétel: 3Sz (9 ütés)

Az indító kijátszás: a ♠ dáma

♠ D B 10 8 4 ♥ 7 4 ♦ 9 5 ♣ A B 4 2	♠ K 7 ♥ A 10 5 ♦ D 10 4 2 ♣ D 10 8 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">É</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 9 3 2 ♥ 9 6 3 2 ♦ A 7 6 ♣ K 9 7
É						
Ny      K						
D						
	♠ A 6 5 ♥ K D B 8 ♦ K B 8 3 ♣ 6 5					

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>D</u>	♠ K	♠ 2	♠ 5
2. ütés	♦ 5	♦ <u>2</u>	♦ 6	♦ K
3. ütés	♦ 9	♦ D	♦ A	♦ <u>3</u>
4. ütés	♠ 4	♠ 7	♠ <u>9</u>	♠ A
5. ütés	♣ 2	♦ 4	♦ 7	♦ <u>B</u>
6. ütés	♣ 4	♦ 10	♥ 2	♦ <u>8</u>
7. ütés	♥ 4	♥ <u>A</u>	♥ 3	♥ 8
8. ütés	♥ 7	♥ <u>5</u>	♥ 6	♥ K
9. ütés	♣ B	♥ 10	♥ 9	♥ <u>D</u>
10. ütés	♠ 8	♣ 3	♣ 7	♥ <u>B</u>
11. ütés	♣ A	♣ 8	♣ 9	♣ <u>5</u>
12. ütés	♠ <u>B</u>	♣ 10	♠ 3	♠ 6
13. ütés	♠ <u>10</u>	♣ D	♣ K	♣ 6

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Számoljunk!**

1. Van különbség 1 szan + 1 és a 2 szan között?

2. Számold ki:

2 szan + 2 =

3 szan + 1 =

6 szan =

1 szan + 5 =

3. Mennyi hosszúsági ütést remélsz az alábbi színektől?  
Add meg a szükséges elosztást az ellenvonalon.

(a)

♥ 9 7 5 3  
  
 ♥ 8 6 2

(b)

♣ A 9 7 4  
  
 ♣ 8 5 3 2

(c)

♦ 9 8 6 4 2  
  
 ♦ 7 5 3

(d)

♠ A 8 6 5 3 2  
  
 ♠ 7 4

(e)

♥ A 9 7 5 4  
  
 ♥ 8 6 3 2

(f)

♣ 10 9 7 5 4 2  
  
 ♣ 8 6 3

	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
Hosszúsági ütés						
Elosztás az ellenvonal						

### 3. leosztás

A felvétel: 3Sz (9 ütés)

Az indító kijátszás: a ♠ dáma

	♠ 7 6 4 3					
	♥ K D 5 2					
	♦ 6 5 2					
	♣ A 4					
♠ D B 10 8 ♥ 10 7 4 3 ♦ B 9 ♣ B 7 3	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">É</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ A 5 2 ♥ B 9 6 ♦ D 10 4 ♣ D 10 9 6	
É						
Ny      K						
D						
	♠ K 9					
	♥ A 8					
	♦ A K 8 7 3					
	♣ K 8 5 2					

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>D</u>	♠ 3	♠ A	♠ 9
2. ütés	♠ 8	♠ 4	♠ <u>2</u>	♠ K
3. ütés	♦ 9	♦ 2	♦ 4	♦ <u>A</u>
4. ütés	♦ B	♦ 5	♦ 10	♦ <u>K</u>
5. ütés	♣ 3	♦ 6	♦ D	♦ <u>3</u>
6. ütés	♠ B	♠ 6	♠ <u>5</u>	♣ 2
7. ütés	♠ <u>10</u>	♠ 7	♣ 6	♣ 5
8. ütés	♣ <u>7</u>	♣ 4	♣ D	♣ K
9. ütés	♥ 3	♥ 2	♥ 6	♥ <u>8</u>
10. ütés	♥ 4	♥ 5	♣ 9	♥ <u>7</u>
11. ütés	♥ 7	♥ D	♥ 9	♥ <u>A</u>
12. ütés	♥ 10	♥ K	♥ B	♥ <u>8</u>
13. ütés	♣ B	♣ <u>A</u>	♣ 10	♣ 8

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.



**Kerüljük el a blokkolást ?**

1. Hogyan kell játszani a következőszíneket, hogy elkerüljük a blokkolást?

(a)

♥ A B 3  
  
 ♥ K D 5 4

(b)

♣ B 4  
  
 ♣ K D 3

(c)

♦ A 2  
  
 ♦ D B 10 3

(d)

♦ D 10 5 2  
  
 ♦ K B 4

(a)

(b)

(c)

(d)

2. Milyen kedvezőelosztás szükséges, hogy a lehetőleg többet üssük a következő lapokból ?

Mennyi a maximum?

(a)

♥ K 3  
  
 ♥ A D 5 4 2

(b)

♣ A K 3  
  
 ♣ D 7 6 4 2

(c)

♦ A 8 7 3  
  
 ♦ K 6 5 4 2

(d)

♦ K D B 5 4 2  
  
 ♦ 3

(a)

(b)

(c)

(d)

## 4. leosztás

A felvétel: 3Sz (9 ütés, adu nincs)

Az indító kijátszás: a ♥ király

♠ B 8 ♥ K D B 8 2 ♦ D 10 6 4 ♣ 7 2	♠ 10 7 3 ♥ A 4 ♦ 8 7 5 ♣ A K B 6 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ D 9 5 2 ♥ 9 7 5 ♦ K 9 ♣ 10 9 8 5
É						
Ny      K						
D						
	♠ A K 6 4 ♥ 10 6 3 ♦ A B 3 2 ♣ D 3					

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♥ <u>K</u>	♥ A	♥ 5	♥ 3
2. ütés	♣ 2	♣ <u>4</u>	♣ 5	♣ D
3. ütés	♣ 7	♣ A	♣ 8	♣ <u>3</u>
4. ütés	♦ 4	♣ <u>K</u>	♣ 9	♦ 2
5. ütés	♠ 8	♣ <u>B</u>	♣ 10	♥ 6
6. ütés	♦ 6	♣ <u>6</u>	♥ 7	♥ 10
7. ütés	♠ B	♠ <u>3</u>	♠ 2	♠ A
8. ütés	♥ 2	♠ 7	♠ 5	♠ <u>K</u>
9. ütés	♦ 10	♦ 5	♦ 9	♦ <u>A</u>
10. ütés	♦ D	♦ 7	♦ K	♦ <u>3</u>
11. ütés	♥ D	♥ 4	♥ <u>9</u>	♠ 4
12. ütés	♥ <u>B</u>	♦ 8	♠ 9	♠ 6
13. ütés	♥ <u>8</u>	♠ 10	♠ D	♦ B

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Hogy játszunk?**

1. 3 szant játszol káró király indulásra. Hogyan játszod a felvételt?

<p>♠ A ♥ D 7 5 ♦ A 6 5 4 3 ♣ K D 5 2</p>	<p>N W     E S</p>	<p>♠ B 8 7 5 4 ♥ B 10 9 ♦ 8 ♣ 7 6 4 3</p>
<p>♠ 9 6 2 ♥ 6 4 2 ♦ K D B 7 ♣ 10 9 8</p>	<p>♠ K D 10 3 ♥ A K 8 3 ♦ 10 9 2 ♣ A B</p>	

Figyelem! Óvatosan! Ne feledkezz meg, versenyen vagy ahol minél többet kell ütni.

Töltsd ki az alábbi táblázatot!

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés				
2. ütés				
3. ütés				
4. ütés				
5. ütés				
6. ütés				
7. ütés				
8. ütés				
9. ütés				
10. ütés				
11. ütés				
12. ütés				
13. ütés				

## 5. leosztás

A felvétel: 3Sz (9 ütés, adu nincs)

Az indító kijátszás: a  $\heartsuit$  dáma

	$\spadesuit$ A 9 6 $\heartsuit$ D B 5 3 $\diamondsuit$ 9 8 3 $\clubsuit$ 7 6 3					
$\spadesuit$ D 7 $\heartsuit$ 10 9 6 $\diamondsuit$ D B 10 7 5 $\clubsuit$ 10 5 2	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">É</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	$\spadesuit$ K B 4 2 $\heartsuit$ 8 7 4 2 $\diamondsuit$ A $\clubsuit$ B 9 8 4	
É						
Ny      K						
D						
	$\spadesuit$ 10 8 5 3 $\heartsuit$ A K $\diamondsuit$ K 6 4 2 $\clubsuit$ A K D					

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	$\diamondsuit$ <u>D</u>	$\diamondsuit$ 3	$\diamondsuit$ A	$\diamondsuit$ 2
2. ütés	$\clubsuit$ 2	$\clubsuit$ 3	$\clubsuit$ <u>4</u>	$\clubsuit$ A
3. ütés	$\heartsuit$ 6	$\heartsuit$ 3	$\heartsuit$ 2	$\heartsuit$ <u>A</u>
4. ütés	$\heartsuit$ 9	$\heartsuit$ 5	$\heartsuit$ 4	$\heartsuit$ <u>K</u>
5. ütés	$\spadesuit$ 7	$\spadesuit$ A	$\spadesuit$ 2	$\spadesuit$ <u>3</u>
6. ütés	$\heartsuit$ 10	$\heartsuit$ <u>D</u>	$\heartsuit$ 7	$\diamondsuit$ 4
7. ütés	$\clubsuit$ 5	$\heartsuit$ <u>B</u>	$\heartsuit$ 8	$\spadesuit$ 5
8. ütés	$\clubsuit$ 10	$\clubsuit$ <u>6</u>	$\clubsuit$ 8	$\clubsuit$ K
9. ütés	$\diamondsuit$ 5	$\clubsuit$ 7	$\clubsuit$ 9	$\clubsuit$ <u>D</u>
10. ütés	$\diamondsuit$ 7	$\diamondsuit$ 8	$\spadesuit$ 4	$\diamondsuit$ <u>K</u>
11. ütés	$\spadesuit$ D	$\spadesuit$ 6	$\spadesuit$ B	$\spadesuit$ 8
12. ütés	$\diamondsuit$ <u>B</u>	$\diamondsuit$ 9	$\clubsuit$ B	$\diamondsuit$ 6
13. ütés	$\diamondsuit$ <u>10</u>	$\spadesuit$ 9	$\spadesuit$ K	$\spadesuit$ 10

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Számoljunk pontokat !**

1. Számold ki az EF pontokat, és határozd meg a felvételt!

(a)

♠ A  
♥ K 7 6 5  
♦ D B 9 3  
♣ A 9 5 4

♠ B 9 6 4  
♥ A D 8 2  
♦ 10 8  
♣ K 3 2

Adu:

EF pontok:

(b)

♠ A 10 3  
♥ A B 5  
♦ D 5 4 2  
♣ A 9 6

♠ K B 9 2  
♥ D 7 3 2  
♦ A 8 6  
♣ K 5

Adu:

EF pontok:

(c)

♠ A 2  
♥ K 7 4 3  
♦ B 8  
♣ A K 7 4 2

♠ 9 5 4  
♥ D 10 5  
♦ A 6 4  
♣ B 9 8 3

Adu:

EF pontok:

2. Mi a helyes felvétel az alábbi lapokból?

(a)

♠ A 8 7  
♥ A 2  
♦ B 9 6 5  
♣ 10 8 7 3

♠ K 9 4 2  
♥ K 3  
♦ D 3 2  
♣ A 9 6 4

Válasz:

(b)

♠ B 8 5  
♥ A B 5 4  
♦ K 3 2  
♣ K B 5

♠ 10 7 3  
♥ K 10 8 2  
♦ D B 9 4  
♣ A 2

Válasz:

(c)

♠ A 3  
♥ K B 9 6 4  
♦ K 3 2  
♣ B 10 7

♠ 9 6 5  
♥ D 7 3 2  
♦ A B 5  
♣ A K 2

Válasz:

## 6. leosztás

A felvétel: 3Sz (9 ütés, adu nincs)

Az indító kijátszás: a ♥ ász

♠ —	É Ny      K D	♠ D B
♥ A K D B 8 2		♥ 10 9 7 4
♦ 9 5 2		♦ 10 8 7
♣ 10 7 6 2		♣ B 9 5 3

♠ A K 8 7 5 4
♥ 6 3
♦ A D 6
♣ K 8

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♥ <u>A</u>	♥ 5	♥ 4	♥ 3
2. ütés	♥ <u>K</u>	♠ 2	♥ 7	♥ 6
3. ütés	♥ <u>D</u>	♠ 3	♥ 9	♠ 4
4. ütés	♥ <u>B</u>	♠ 6	♥ 10	♠ 5
5. ütés	♥ <u>8</u>	♦ 3	♣ 3	♠ 7
6. ütés	♥ <u>2</u>	♠ 9	♦ 7	♠ 8
7. ütés	♣ <u>2</u>	♣ 4	♣ B	♣ K
8. ütés	♣ 6	♣ A	♣ 5	♣ <u>8</u>
9. ütés	♣ 7	♣ <u>D</u>	♣ 9	♦ 6
10. ütés	♦ 2	♠ <u>10</u>	♠ B	♠ A
11. ütés	♦ 5	♦ 4	♠ D	♠ <u>K</u>
12. ütés	♦ 9	♦ B	♦ 8	♦ <u>A</u>
13. ütés	♣ 10	♦ K	♦ 10	♦ <u>D</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Számoljunk pontokat..., mi lesz a felvétel?**

1. Kőr az adu, partnerünknek 4 kőre van, számoljuk ki az EF pontokat!

(a)

♠ A  
♥ K D 9 6 2  
♦ A B 7 4 2  
♣ K 8

EF pontok:

(b)

♠ -  
♥ A B 5 4 3 2  
♦ K 9 6  
♣ A D B 7

EF pontok:

(c)

♠ 9 6 5  
♥ K 7 5 2  
♦ A B 7 2  
♣ K D

EF pontok:

3. Nyugat az induló, mi a helyes felvétel, mennyi az EF pont?

(a)

♠ 10 9 7 5  
♥ K D 7 3  
♦ A K D 2  
♣ 8

♠ B 8 6 4 2  
♥ A 5 2  
♦ 3  
♣ A K 6 4

EF pontok:

Felvétel:

(b)

♠ A 9  
♥ K B 5 4  
♦ A D 6 3  
♣ A K 3

♠ K B 4  
♥ A D 7 6 3 2  
♦ 9  
♣ D 9 2

EF pontok:

Felvétel:

## 7. leosztás

Lejátszás – az ellenfél aduinak elvétele (leaduzás)

A felvétel: 4♥

Az indító kijátszás: a ♠ király

♠ K D B 7 5 ♥ 10 6 3 ♦ A 6 ♣ D 10 7	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 9 4 ♥ K 9 7 2 ♦ D 10 5 2 ♣ K 6 2	♠ 10 8 6 3 ♥ B 8 ♦ 9 8 4 ♣ B 8 5 4
É						
Ny      K						
D						
	♠ A 2 ♥ A D 5 4 ♦ K B 7 3 ♣ A 9 3					

### A licit:

- Dél: **Licitálok.**
- Észak ráírja a papírra, hogy: 2♠, 4♥, 4♦, 3♣ (2=4=4=3) és 8 FP.
- Dél észreveszi a 8 lapos kör szintalálkozást, és számol: 18 FP + 1 EP (a saját kezében) + 8 FP + 1 EP (a partnernél) = 28 EFP, tehát: „A felvétel 4♥”.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>K</u>	♠ 4	♠ 3	♠ A
2. ütés	♥ 3	♥ 2	♥ 8	♥ <u>A</u>
3. ütés	♥ 6	♥ K	♥ B	♥ <u>4</u>
4. ütés	♥ 10	♥ <u>7</u>	♠ 6	♥ D
5. ütés	♦ A	♦ 2	♦ 4	♦ <u>K</u>
6. ütés	♠ <u>D</u>	♠ 9	♠ 8	♠ 2
7. ütés	♣ <u>7</u>	♣ 2	♣ 4	♣ A
8. ütés	♦ 6	♦ D	♦ 8	♦ <u>3</u>
9. ütés	♠ 5	♦ <u>5</u>	♦ 9	♦ B
10. ütés	♠ 7	♦ 10	♠ 10	♦ <u>7</u>
11. ütés	♣ 10	♣ <u>K</u>	♣ 5	♣ 3
12. ütés	♠ B	♥ <u>9</u>	♣ 8	♥ 5
13. ütés	♣ D	♣ <u>6</u>	♣ B	♣ 9

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.



**Mi az eredmény? Mit játszunk?**

1. Számold ki a következőeredményeket:

6♥ + 1	bell	
5♣ + 1	mans	
3♥ + 2	bell	
2NT + 3	mans	
1♦ + 4	bell	
2♥ + 4	bell	
7♠ + 1	mans	
6♣	bell	

2. Számold ki a pontokat és állapítsd meg a felvételt:

♠ A 5 4 3 2  
♥ K D 6 4 2  
♦ 9  
♣ K 5

♠ K 10 8 7 6  
♥ A 9  
♦ D 7 6 4  
♣ D 3 2

EF pontok:

Felvétel:

♠ 9 6 4 2  
♥ A K D 6  
♦ K B  
♣ A D 2

♠ A K D  
♥ 8 7 5  
♦ D 6 5 2  
♣ J 9 5

EF pontok:

Felvétel:

♠ K D 7 6 2  
♥ A 2  
♦ K B 9 5  
♣ 10 4

♠ B 8 4 3  
♥ D 8 5  
♦ 10 7  
♣ A 9 5 3

EF pontok:

Felvétel:

ÓVATOSAN! Légy éber!....

## 8. leosztás

Vesztőütés(ek) eldobása aduzás előtt

A felvétel: 4♥

Az indító kijátszás: a ♠ király

♠ K D 10 4 ♥ 9 ♦ 10 9 4 3 ♣ K 9 8 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 9 7 5 2 ♥ A 4 ♦ B 8 6 2 ♣ A 7 6	♠ B 6 ♥ K B 10 8 7 5 ♦ K 7 ♣ D 10 3
É						
Ny      K						
D						

**A licit:**

- Dél: **Passz**; Észak: **Licitálok**.
- Dél írásban átadja Északnak a szükséges információt: 2=6=2=3 elosztás és 10 figurapont.
- Észak felfedezi a tízlapos színtalálkozást körben (plusz 3 elosztási pont), Délnél van még 2 elosztási pont a pikk és káró dublóért, ez összesen 28 EP, így Észak 4 kört vállal, melyet Dél játszik, mert ő nála van a hosszabb aduzsín.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>K</u>	♠ A	♠ 2	♠ 6
2. ütés	♦ 3	♦ <u>5</u>	♦ 2	♦ K
3. ütés	♦ 4	♦ A	♦ 6	♦ <u>7</u>
4. ütés	♦ 9	♦ <u>D</u>	♦ 8	♠ B
5. ütés	♥ 9	♥ <u>2</u>	♥ 4	♥ K
6. ütés	♦ 10	♥ 3	♥ A	♥ <u>B</u>
7. ütés	♠ 4	♠ 3	♠ <u>5</u>	♥ 5
8. ütés	♣ 2	♣ B	♣ A	♣ <u>3</u>
9. ütés	♠ 10	♠ 8	♠ <u>7</u>	♥ 7
10. ütés	♣ K	♣ 4	♣ 6	♣ <u>D</u>
11. ütés	♣ <u>9</u>	♣ 5	♣ 7	♣ 10
12. ütés	♠ D	♥ D	♠ 9	♥ <u>8</u>
13. ütés	♣ 8	♥ <u>6</u>	♦ B	♥ 10

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Mi lesz a felvétel?**

1. Számold ki az pontokat, és határozd meg a felvételünket!

1. parti	2. parti	3. parti
<p>♠ A B 6 3 ♥ 9 6 4 ♦ A K 3 ♣ K 9 4</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 15px; margin: 5px 0;"></div> <p>♠ K 8 7 5 ♥ B 3 2 ♦ D 5 ♣ 10 8 6 2</p> <p>EF pontok:</p> <p>Felvétel:</p>	<p>♠ K 9 5 ♥ A B 10 8 3 ♦ K D 5 ♣ A 4</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 15px; margin: 5px 0;"></div> <p>♠ 8 6 4 2 ♥ K D 7 4 ♦ A 9 ♣ 8 7 5</p> <p>EF pontok:</p> <p>Felvétel:</p>	<p>♠ A 7 3 2 ♥ 9 3 ♦ A ♣ K D 7 6 5 4</p> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 15px; margin: 5px 0;"></div> <p>♠ K 8 6 ♥ 10 7 4 2 ♦ 6 5 2 ♣ A 3 2</p> <p>EF pontok:</p> <p>Felvétel:</p>

2. A következő kiosztásban:

<p>♠ 9 8 7 ♥ D B 10 8 ♦ K 9 4 ♣ B 9 8</p>	<p>♠ D B 10 4 ♥ K 6 ♦ A 7 6 3 ♣ 6 5 3</p> <p>N W      E S</p> <p>♠ A K 3 2 ♥ A 9 4 2 ♦ 10 8 ♣ K D 2</p>	<p>♠ 6 5 ♥ 7 5 3 ♦ D B 5 2 ♣ A 10 7 4</p>
---	---	---

- a. Találd meg a felvételt Észak-Dél lapjaiból:
- b. Hány vesztő van Észak lapjában:
- c. Mit lehet tenni velük?

Oszd ki egy pakliból és .... ne essél pánikba ha nem találsz a megoldást.

## 9. leosztás

## A vesztőütések ellopása

A felvétel: 4♠

Az indító kijátszás: a ♦ dáma

♠ 8 2 ♥ D 9 4 3 2 ♦ D B 10 ♣ K B 5	♠ K 10 9 6 ♥ 8 ♦ K 7 5 2 ♣ 10 7 6 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 4 ♥ K 10 7 5 ♦ A 9 6 3 ♣ D 8 4 3
É						
Ny      K						
D						
	♠ A D B 7 5 3 ♥ A B 6 ♦ 8 4 ♣ A 9					

## A licit:

- Dél: **Licitálok.**
- Észak írásban átadja Délnek a szükséges információt: 4=1=4=4 elosztás és 6 figurapont.
- Észak felfedezi a tízlapos színtalálkozást pikken (plusz 3 elosztási pont), Délnél van még 2 elosztási pont a treff és káró dublóért, és Északnál is a kőr szingliért, ez összesen 29 EP, így Észak 4 ♠-et vállal, melyet Dél játszik, mert ő nála van a hosszabb aduszín.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♦ <u>D</u>	♦ K	♦ A	♦ 4
2. ütés	♦ 10	♦ 2	♦ <u>3</u>	♦ 8
3. ütés	♦ <u>B</u>	♦ 5	♦ 6	♠ 3
4. ütés	♠ 2	♠ 6	♠ 4	♠ <u>A</u>
5. ütés	♠ 8	♠ K	♥ 5	♠ <u>5</u>
6. ütés	♥ 2	♥ <u>8</u>	♥ 7	♥ A
7. ütés	♥ 3	♠ 9	♥ 10	♥ <u>6</u>
8. ütés	♣ 5	♣ <u>2</u>	♣ 3	♣ A
9. ütés	♥ 4	♠ 10	♥ K	♥ <u>B</u>
10. ütés	♥ 9	♦ <u>7</u>	♦ 9	♠ 7
11. ütés	♥ D	♣ 6	♣ 4	♠ <u>D</u>
12. ütés	♣ B	♣ 7	♣ 8	♠ <u>B</u>
13. ütés	♣ K	♣ 10	♣ D	♣ <u>9</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Vesztőszámítások**

1. Vesztőszámítás:

a) Mennyi vesztőt számolsz az alábbiakért

A K 6 5

K D 4

D B 10

K 6 2

A 9 4

b) Mennyi vesztőt számolsz a két kézben együtt?

K B 5  
  
D 7 3

D 5 3 6  
  
A 7 2

6 2  
  
K 4

K D 7 2  
  
A B 6 3

D 9 5  
  
K 6 3 2

2. Pikk a az adu; Dél vesztő-köreit Észak aduival kell lopni. Magasan fogsz lopni?

(a)

♠ D B 8 2  
♥ K 5  
  
♠ A K 10 9 3  
♥ A 7 4 2

Igen:

Nem:

(b)

♠ D 5 2  
♥ K 2  
  
♠ A K 7 4 3  
♥ A 7 4

Igen:

Nem:

## 10. leosztás

Lopás magas aduval

A felvétel: 4♥

Az indító kijátszás: a ♠ dáma

♠ D B 9 5 ♥ 5 ♦ 10 8 3 2 ♣ K 9 5 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ A 10 3 ♥ 9 8 4 ♦ D 9 6 ♣ A B 8 3	♠ 8 7 4 ♥ A K B 10 6 2 ♦ A K 7 5 ♣ —
É						
Ny      K						
D						

**A licit:**

- Dél: **Licitálok.**
- Észak írásban átadja Délnek a szükséges információt: 3=3=2=5 elosztás és 8 figurapont.
- Dél felfedezi a 9 lapos színtalálkozást körben (plusz 2 elosztási pont), Délnél van még 3 elosztási pont a treff színhiányért, és Északnál 1EP a káró dublóért, ez összesen 29 EP, így Dél 4♥-t vállal, melyet Dél játszik, mert ő nála van a hosszabb aduszín.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>D</u>	♠ K	♠ A	♠ 4
2. ütés	♠ 5	♠ 2	♠ <u>10</u>	♠ 7
3. ütés	♠ 9	♠ 6	♠ <u>3</u>	♠ 8
4. ütés	♦ <u>2</u>	♦ B	♦ D	♦ A
5. ütés	♥ 5	♥ 3	♥ 4	♥ <u>A</u>
6. ütés	♦ 3	♦ 4	♦ 6	♦ <u>K</u>
7. ütés	♦ 8	♥ 7	♦ 9	♦ <u>5</u>
8. ütés	♣ 2	♣ <u>4</u>	♣ B	♥ 2
9. ütés	♦ <u>10</u>	♥ D	♣ 3	♦ <u>7</u>
10. ütés	♣ 5	♣ <u>6</u>	♣ 8	♥ 6
11. ütés	♠ B	♣ 7	♥ 8	♥ <u>K</u>
12. ütés	♣ 9	♣ 10	♥ 9	♥ <u>B</u>
13. ütés	♣ K	♣ D	♣ A	♥ <u>10</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Hányat ütsz?**

1. Hány ütést remélünk az alábbi színektől és milyen feltételek mellett?

Asztalon:

A D  
□

K B 5  
□

A D 2  
□

Kézben:

9 6

A 9

8 5

2. 4 pikk Észak kezébőkáró dáma indulás:

	♠ K 10 5 2 ♥ A D 7 ♦ A 9 ♣ A B 6 4	
♠ 9 8 6 ♥ K 9 4 3 ♦ 7 6 5 4 ♣ 10 9	N W     E S	♠ A D ♥ B 10 6 ♦ D B 10 3 2 ♣ 8 7 3
	♠ B 7 4 3 ♥ 8 5 2 ♦ K 8 ♣ K D 5 2	

Mielőtt elkezdenéd:

- a) számold meg a vesztőket Észak kezében
- b) melyek az elkerülhetetlenek ill. az elkerülhetők?
- c) mi az elkerülés módja, ez a probléma kulcsa

Írd le hogy menne a lejátszás:

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés				
2. ütés				
3. ütés				
4. ütés				
5. ütés				
6. ütés				
7. ütés				
8. ütés				
9. ütés				
10. ütés				
11. ütés				
12. ütés				
13. ütés				

## 11. leosztás

Impassz

A felvétel: 3Sz

Az indító kijátszás: a ♠ 6

	♠ 8 5 3					
	♥ A 8 6					
	♦ A 6 5 3					
	♣ 10 4 2					
♠ K B 7 6 4	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">É</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ D 10	
É						
Ny      K						
D						
♥ 9 4 2		♥ D 10 5 3				
♦ 10 2		♦ B 9 7				
♣ K B 8		♣ D 9 7 3				
	♠ A 9 2					
	♥ K B 7					
	♦ K D 8 4					
	♣ A 6 5					

**A licit:**

- Dél: **Licitálok.**
- Észak írásban átadja Délnek a szükséges információt: 3=3=4=3 elosztás és 8 figurapont.
- Dél megállapítja, hogy nincs min. 8 lapos nemes vagy min. 9 lapos olcsó színtalálkozás, viszont van 25FP, ezért 3Sz-ra vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>6</u>	♠ 3	♠ D	♠ A
2. ütés	♦ 2	♦ 3	♦ 7	♦ <u>K</u>
3. ütés	♦ 10	♦ A	♦ 9	♦ <u>4</u>
4. ütés	♥ 2	♦ <u>5</u>	♦ B	♦ D
5. ütés	♥ 4	♦ 6	♣ 3	♦ <u>8</u>
6. ütés	♥ 9	♥ A	♥ 3	♥ <u>7</u>
7. ütés	♠ 4	♥ <u>6</u>	♥ 5	♥ B
8. ütés	♣ 8	♥ 8	♥ 10	♥ <u>K</u>
9. ütés	♣ B	♣ 2	♣ 7	♣ <u>A</u>
10. ütés	♣ K	♣ 4	♣ 9	♣ <u>5</u>
11. ütés	♠ <u>K</u>	♠ 5	♠ 10	♠ 2
12. ütés	♠ <u>B</u>	♠ 8	♥ D	♠ 9
13. ütés	♠ <u>7</u>	♣ 10	♣ D	♣ 6

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.



Mit teszel?

1. Az ellenfél 4♥ játszik és a következőt látod:

♠ B 5  
 ♠ K 9 5

A fellevő a bubit hívja az asztalról, melyik kártyát teszed és miért?

2. Szintén 4♥ felvétel, de a következőlapokkal:

♠ B 9 4  
 ♠ D 10 8

A fellevő a bubit hívja, te mit teszel?

4. Dél helyén 4♥-ben vagy fellevő:

	♠ A 4 2	
	♥ D 10 6 3	
	♦ K 5 4	
	♣ D 8 2	
♠ D B 10 5	N	♠ 8 7 6
♥ B 4	W     E	♥ 9 7 2
♦ D 10 8 6	S	♦ 8 9
♣ 10 9		♣ B 10 7 6 4
	♠ K 9 3	
	♥ A K 8 5	
	♦ A 8 7 5	
	♣ A 3	

Indító kijátszás: - pikk dáma;  
 - 3 menet adu, elvéve az ellenvonal aduit;

hogyan szabadulunk meg a veszto pikktoól a kezünkben?

## 12. leosztás

### Figura szöktetés (expressz)

A felvétel: 5♥

Az indító kijátszás: a ♠ dáma

♠ D B 10 5 3 ♥ B 4 ♦ 10 7 6 ♣ K 9 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ K 8 7 ♥ 8 7 ♦ B 9 8 2 ♣ B 10 7 6	♠ 9 6 ♥ A K 9 5 2 ♦ A D 3 ♣ A 5 3
É						
Ny      K						
D						

#### A licit:

- Dél: **Licitálok.**
- Észak írásban átadja Délnek a szükséges információt: 3=4=3=3 elosztás és 11 figurapont.
- Dél megállapítja, hogy 9 lapos kör színtalálkozás van, ezért a 17+11FP-hoz még hozzáad 1 EP-ot a dubló pikkért és 2 EP-ot a 9. aduért, így 31 EFP-uk van, tehát 5♥-re vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>D</u>	♠ A	♠ 7	♠ 6
2. ütés	♥ 4	♥ <u>3</u>	♥ 7	♥ A
3. ütés	♥ B	♥ 6	♥ 8	♥ <u>K</u>
4. ütés	♣ 4	♣ 2	♣ 6	♣ <u>A</u>
5. ütés	♣ K	♣ 8	♣ 7	♣ <u>3</u>
6. ütés	♠ <u>B</u>	♠ 2	♠ 8	♠ 9
7. ütés	♠ <u>10</u>	♠ 4	♠ K	♥ 2
8. ütés	♣ 9	♣ D	♣ 10	♣ <u>5</u>
9. ütés	♦ 6	♦ <u>4</u>	♦ 2	♦ A
10. ütés	♦ 7	♦ K	♦ 8	♦ <u>3</u>
11. ütés	♦ 10	♦ <u>5</u>	♦ 9	♦ D
12. ütés	♠ 3	♥ D	♣ B	♥ <u>5</u>
13. ütés	♠ 5	♥ <u>10</u>	♦ B	♥ 9

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

<b>Kiosztások</b>
-------------------

1. Határozd meg a felvételt a következő kiosztásokban:

<p><b>(a)</b></p> <p>♠ K 9 5 ♥ K 7 4 2 ♦ D 8 7 5 3 ♣ 3</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; margin: 5px 0;"></table> <p>♠ A 8 ♥ A 10 5 3 ♦ A K 9 6 ♣ B 7 2</p>	<p><b>(b)</b></p> <p>♠ A 8 ♥ D 6 2 ♦ D B 4 ♣ K 10 9 5 2</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; margin: 5px 0;"></table> <p>♠ K B 2 ♥ A 10 4 ♦ K 10 3 ♣ D B 8 4</p>	<p><b>(c)</b></p> <p>♠ K 10 8 3 ♥ 3 ♦ D 9 6 5 2 ♣ A 5 3</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; margin: 5px 0;"></table> <p>♠ D 6 ♥ 10 7 4 ♦ A B 8 4 ♣ K D 9 4</p>	<p><b>(d)</b></p> <p>♠ B 9 8 2 ♥ 10 7 5 ♦ A 9 6 4 ♣ D 6</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px; margin: 5px 0;"></table> <p>♠ A 2 ♥ K B 4 ♦ D B 5 3 ♣ K 10 8 3 2</p>

2. Mivel indulsz a következő lapokból szan felvétel esetén:

(a)	K D J 3	
(b)	K D 10 4 2	
(c)	D B 9 6 3	
(d)	D 10 8 5 2	
(e)	D 10 9 8 4	
(f)	A D 9 6 3	

## 13. leosztás

Olcsó színű felvétel

A felvétel: 4♦

Az indító kijátszás: a ♠ dáma

♠ D B 8 6 ♥ K 10 5 3 ♦ 3 ♣ K 9 5 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 9 4 3 2 ♥ 8 ♦ B 9 6 5 2 ♣ A D 6	♠ K 10 2 ♥ D 9 7 4 ♦ A 8 ♣ B 10 8 4
É						
Ny      K						
D						
	♠ A 7 ♥ A B 6 2 ♦ K D 10 7 4 ♣ 7 3					

**A licit:**

- Dél: **Licitálok.**
- Észak írásban átadja Délnek a szükséges információt: 4=1=5=3 elosztás és 7 figurapont.
- Dél megállapítja, hogy 10 lapos káró színtalálkozás van, ezért a 14+7FP-hoz még hozzáad 1-1 EP-ot a dubló pikkért és treffért, 2 EP-ota szingli körért, és 3 EP-ot a 9. és 10. aduért, így 28 EFP-uk van, tehát 4♦-ra vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>D</u>	♠ 3	♠ 2	♠ A
2. ütés	♦ 3	♦ 2	♦ A	♦ <u>K</u>
3. ütés	♠ 6	♠ 4	♠ <u>K</u>	♠ 7
4. ütés	♠ 8	♠ 5	♠ <u>10</u>	♦ D
5. ütés	♣ 2	♦ B	♦ 8	♦ <u>4</u>
6. ütés	♥ 3	♥ <u>8</u>	♥ 4	♥ A
7. ütés	♥ 5	♦ 5	♥ 7	♥ <u>2</u>
8. ütés	♠ B	♠ <u>9</u>	♣ 4	♦ 7
9. ütés	♣ 5	♣ D	♣ 8	♣ <u>3</u>
10. ütés	♣ 9	♣ <u>A</u>	♣ 10	♣ 7
11. ütés	♣ K	♣ <u>6</u>	♣ B	♦ 10
12. ütés	♥ 10	♦ 6	♥ 9	♥ <u>6</u>
13. ütés	♥ K	♦ <u>9</u>	♥ D	♥ B

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Küzdelem**

1. kérdések a közdelmi licitről:

a)	Mit mond Nyugat ha treffet akar játszani Dél 3 ♥licitje után?	
b)	Észak - Dél licitje:"4 ♥".Mi Kelet - Nyugat legalacsonyabb lehetősége?	
c)	Hány különböző licit lehetséges a brizsben?	
d)	Mit licitálhatsz, ha az ellenfél "1♣"-t mondott?	

2. Milyen felvételek felelnek az alábbi eredményeknek?

170:	90:
430:	230:
140:	690:
660:	1390:
150:	2220:
60:	70:

Ha több is lehet, mind sorold fel!

3. Rakj ki két lapot, mely együtt 24 EF pont (minden elosztás megengedett).

## 14. leosztás

## Küzdelmi licitálás

A felvétel: 3♥ (Dél) vagy 2♠ (Kelet)

Az indító kijátszás: a ♠ 3 (a 3♥ ellen) vagy a ♥ 6 (a 2♠ ellen)

♠ D 9 3 ♥ 8 7 2 ♦ K 9 3 ♣ 8 7 5 3	♠ — ♥ K B 5 3 ♦ B 8 6 5 2 ♣ K D 10 2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">           É            Ny      K                  D         </div> ♠ A B 7 5 ♥ D 10 9 6 4 ♦ D 4 ♣ B 4	♠ K 10 8 6 4 2 ♥ A ♦ A 10 7 ♣ A 9 6
--	---	--

**A licit:**

- Kelet: **Licitálok**.
- Nyugat írásban átadja Keletnek a szükséges információt: 5 FP és 3=3=3=4-es elosztás. Kelet összeszámol 15+5 FP-ot, 2 EP-ot a szingli körért és 2 EP-ot a 9. aduért. Mivel összesen 24 EP van a vonalon, ezért 2♠-re vállalkozik.
- Most Észak adja oda az adatait Délnek: 0=4=5=4-es elosztás és 10 FP. Dél megállapítja, hogy nekik 9 lapos kör szintalálkozásuk van, ezért a 10+10 FP-on kívül még számolhat 3 EP-ot a pikk színhiányért, 1-1 EP-ot a káró és treff dublóért és 2 EP-ot a 9. aduért, ami összesen 27 EP. Érdemesnek tűnik túlvállalni az ellenfelet.

Ha figurálisan közel azonos erősségű a két pár, és mindkét vonalon van nagy szintalálkozás (emiatt mindkét fél számolhat elosztási pontokat), akkor gyakran előfordul, hogy mindkét fél a teljesítés reményében vállalkozhat elég sok ütés megszerzésére. Ilyenkor küzdelmi licit alakul ki. Sokszor nehéz megbecsülni, hogy melyik fél hány ütést tud megszerezni.

**Ellenjáték**

1. Partnered a káró ötöst hívja. Mit teszel Kelet helyén? Ha ütésben maradsz (vagy ütésbe kerülsz egy másik színben), melyik lapot hívod?

a)

hozzátevés:	
visszahívás:	

♦ 6 4 2

♦ 5  ♦ J 9 8 3 (te) - asztról a 2-es

b)

hozzátevés:	
visszahívás:	

♦ K 7 4

♦ 5  ♦ D 10 2 (te) - asztról a 4-es

c)

hozzátevés:	
visszahívás:	

♦ K 7 4

♦ 5  ♦ D 10 2 (te) - asztról a K

2. Dél 3 szant játszik. Nyugat pikkot hív; a pikk a következőképp van elosztva:

♠ D 10 7 4 3
♠ 8 5

♠ A B 2

♠ K 9 6

Ki melyik pikkot teszi?

	Ny	É	K	D
első ütés?				
második ütés				

## 15. leosztás

Ütéskihagyás — az ellenfelek közötti közlekedés akadályozása

A felvétel: 3Sz

Az indító kijátszás: a  $\heartsuit$  4

<p><math>\spadesuit</math> 8 5  <math>\heartsuit</math> B 8 4 3  <math>\diamondsuit</math> D 10 8 4 2  <math>\clubsuit</math> 7 4</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	<p><math>\spadesuit</math> A 9 2  <math>\heartsuit</math> K 9 6 5  <math>\diamondsuit</math> 7 5  <math>\clubsuit</math> K 9 3 2</p>	<p><math>\spadesuit</math> B 10 7 6  <math>\heartsuit</math> D 10 2  <math>\diamondsuit</math> K B 3  <math>\clubsuit</math> A 6 5</p>
É						
Ny      K						
D						
	<p><math>\spadesuit</math> K D 4 3  <math>\heartsuit</math> A 7  <math>\diamondsuit</math> A 9 6  <math>\clubsuit</math> D B 10 8</p>					

A licit:

- Dél: **Licitálok.**
- Észak írásban átadja Délnek a szükséges információt: 3=4=2=4 elosztás és 10 figurapont.
- Dél megállapítja, hogy nincs 8 lapos nemes- vagy 9 lapos olcsó színtalálkozás, tehát nem számolhat elosztási pontokat, viszont van 16+10FP, tehát 3Sz-ra vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	$\diamondsuit$ <u>4</u>	$\diamondsuit$ 5	$\diamondsuit$ K	$\diamondsuit$ 6
2. ütés	$\diamondsuit$ D	$\diamondsuit$ 7	$\diamondsuit$ <u>B</u>	$\diamondsuit$ 9
3. ütés	$\diamondsuit$ <u>10</u>	$\spadesuit$ 2	$\diamondsuit$ 3	$\diamondsuit$ A
4. ütés	$\clubsuit$ 4	$\clubsuit$ 2	$\clubsuit$ A	$\clubsuit$ <u>D</u>
5. ütés	$\heartsuit$ 3	$\heartsuit$ 5	$\heartsuit$ <u>2</u>	$\heartsuit$ A
6. ütés	$\clubsuit$ 7	$\clubsuit$ 3	$\clubsuit$ 5	$\clubsuit$ <u>B</u>
7. ütés	$\diamondsuit$ 2	$\clubsuit$ 9	$\clubsuit$ 6	$\clubsuit$ <u>10</u>
8. ütés	$\diamondsuit$ 8	$\clubsuit$ K	$\heartsuit$ 10	$\clubsuit$ <u>8</u>
9. ütés	$\spadesuit$ 5	$\spadesuit$ <u>A</u>	$\spadesuit$ 6	$\spadesuit$ 3
10. ütés	$\spadesuit$ 8	$\spadesuit$ <u>9</u>	$\spadesuit$ 10	$\spadesuit$ K
11. ütés	$\heartsuit$ 4	$\heartsuit$ 6	$\spadesuit$ 7	$\spadesuit$ <u>D</u>
12. ütés	$\heartsuit$ 8	$\heartsuit$ K	$\heartsuit$ D	$\heartsuit$ <u>7</u>
13. ütés	$\heartsuit$ B	$\heartsuit$ <u>9</u>	$\spadesuit$ B	$\spadesuit$ 4

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.



**Játsszunk!**

Felvétel: 6 pikk, indulás: kőr király

<p>♠ 9 8 ♥ K D 10 5 2 ♦ B 8 ♣ K 5 3 2</p>	<p>N W     E S</p>	<p>♠ 8 7 6 ♥ 9 8 6 4 ♦ D 10 7 3 ♣ B 8 6</p>
	<p>♠ A K 7 5 2 ♥ A 3 ♦ K 4 ♣ D 10 9 4</p>	

Írd le, hogy menne a lejátszás:

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés				
2. ütés				
3. ütés				
4. ütés				
5. ütés				
6. ütés				
7. ütés				
8. ütés				
9. ütés				
10. ütés				
11. ütés				
12. ütés				
13. ütés				

## 16. leosztás

Egy szín magasítása lopással

A felvétel: 7♠

Az indító kijátszás: a ♠ 2

	♠ D 6 3				
	♥ A 3				
	♦ A D 8 5 3				
	♣ A 9 4				
♠ 10 8 2		♠ 9			
♥ 10 8 7 5		♥ K B 9 4 2			
♦ 10 4		♦ B 9 7 2			
♣ D 10 8 7		♣ 5 3 2			
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	
É					
Ny      K					
D					
	♠ A K B 7 5 4				
	♥ D 6				
	♦ K 6				
	♣ K B 6				

**A licit:**

- Attól függően, hogy ki az osztó Észak vagy Dél: **Licitálok**.
- A licitáló megállapítja, hogy 9 lapos pikk színtalálkozás van, emiatt a 16+17FP-hoz hozzáadhat elosztási pontokat is: a 3 dublóért 1-1-et, a 9. aduért 2-t, így 38EFP-ra bemonlja a 7♠-et. (A parti lejátszásánál azt feltételeztük, hogy Dél a felvevő.)

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>2</u>	♠ 3	♠ 9	♠ B
2. ütés	♠ 8	♠ 6	♥ 2	♠ <u>A</u>
3. ütés	♠ 10	♠ D	♥ 4	♠ <u>4</u>
4. ütés	♦ 4	♦ 3	♦ 2	♦ <u>K</u>
5. ütés	♦ 10	♦ A	♦ 7	♦ <u>6</u>
6. ütés	♣ 7	♦ <u>D</u>	♦ 9	♥ 6
7. ütés	♥ 5	♦ <u>5</u>	♦ B	♠ 5
8. ütés	♥ 7	♥ A	♥ 9	♥ <u>D</u>
9. ütés	♥ 8	♦ <u>8</u>	♣ 2	♣ 6
10. ütés	♣ 10	♣ <u>A</u>	♣ 3	♣ B
11. ütés	♣ 8	♣ <u>4</u>	♣ 5	♣ K
12. ütés	♥ 10	♣ 9	♥ B	♠ <u>K</u>
13. ütés	♣ D	♥ 3	♥ K	♠ <u>7</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

**Mit játszunk?**

1. Válaszd ki a helyes felvételt!

- ♠ A 8 7 2
- ♥ K J 2
- ♦ A 9
- ♣ J 10 6 4

- ♠ K Q 3 2
- ♥ A 9 5
- ♦ K 8
- ♣ A Q 8 3

A helyes felvétel?	
Miért?	

Az ellenvonal a káró Dámával indul. Hány vesztonk van?

Pikkben		kivéve, ha	
Kőrben		kivéve, ha	
káróban		kivéve, ha	
treffben		kivéve, ha	

Mi az esélyed?

Hogy kezdted?

Hogy folytatod?

Ez a felvétel nem (túl) nehéz, ne veszítsd el sem a bátorságod, sem az önbizalmad!

2.

- ♠ A 9 6
- ♥ K 9
- ♦ K 8 7 3 2
- ♣ K 10 4

- ♠ B
- ♥ B 8 6 4 3
- ♦ B 8
- ♣ D 10

N  
W      E  
S

- ♠ D 10 7 4 3
- ♥ A D 7 2
- ♦ B 4
- ♣ B 8

- ♠ K 8 5 2
- ♥ 10 5
- ♦ A 9 6 5
- ♣ D 5 2

Észak az osztó: gondold ki mi történik az asztalnál...!

Ki lesz a felvevő?

Mi lesz a felvétel?

## 17. leosztás

Ismételt impassz

A felvétel: 3Sz

Az indító kijátszás: a ♣ 6

	♠ K 7 5 2											
	♥ A 9 6											
	♦ 6 5 4 2											
	♣ A 8											
♠ 10 9		♠ B 8 6 3										
♥ B 5 4 2		♥ D 10 7										
♦ 10 9		♦ K 8 7										
♣ K B 7 6 3		♣ D 5 4										
	<table border="1" style="text-align: center; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td></td><td>É</td><td></td></tr> <tr><td>Ny</td><td></td><td>K</td></tr> <tr><td></td><td>D</td><td></td></tr> </table>		É		Ny		K		D			
	É											
Ny		K										
	D											
	♠ A D 4											
	♥ K 8 3											
	♦ A D B 3											
	♣ 10 9 2											

A licit:

- Dél: **Licitálok.**
- Dél megállapítja, hogy nincs 8 lapos nemes vagy 9 lapos olcsó szintalálkozás, emiatt a 16+11=27FP-tal 3Sz-ra vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♣ <u>6</u>	♣ 8	♣ D	♣ 2
2. ütés	♣ 3	♣ A	♣ <u>5</u>	♣ 9
3. ütés	♦ 9	♦ <u>2</u>	♦ 7	♦ D
4. ütés	♥ 2	♥ A	♥ 7	♥ <u>3</u>
5. ütés	♦ 10	♦ <u>4</u>	♦ 8	♦ B
6. ütés	♥ 4	♦ 5	♦ K	♦ <u>A</u>
7. ütés	♠ 9	♦ 6	♣ 4	♦ <u>3</u>
8. ütés	♠ 10	♠ <u>2</u>	♠ 3	♠ A
9. ütés	♣ 7	♠ 5	♠ 6	♠ <u>D</u>
10. ütés	♥ 5	♠ K	♠ 8	♠ <u>4</u>
11. ütés	♥ B	♥ <u>6</u>	♥ 10	♥ K
12. ütés	♣ B	♥ 9	♥ D	♥ <u>8</u>
13. ütés	♣ K	♠ 7	♠ <u>B</u>	♣ 10

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

Mit licitálsz?

1. Mi bellben, az ellenvonal mansban. Délen a következő lapot fogjuk:

♠ D 10 4  
♥ 5  
♦ K B 9 8 6 3  
♣ A 10 4

Az ellenvonal előtted (Kelet) nyit; megkapva az információt 1♥-t licitál. Északtól ezután a következő információt kapod: 10 F pont; 2♠, 3♥, 3♦ és 5♣.

a) Mit licitálsz?

Kelet most 2♥-t mond.

b) Mit lépsz erre?

Választási lehetőség Passz vagy 3♦: ? Miért?

c) Feltéve, hogy 3♦-t választottad, Kelet lehet, hogy 3♥-t licitál. Erre mit teszel?

d) Lenne különbség, ha az ellenfél lenne bellbe és mi mansban?

2. Mansba a következő lapokat kaptad:

♠ K B 9 8 3  
♥ 5 2  
♦ A D 4 3  
♣ K 7

Licitálsz és partnered lapja: 6 F pont; 4♠, 3♥, 2♦ és 4♣.

a) Milyen felvételt licitálsz?

b) Meddig mész el, ha az ellenvonal is licitál?

Magyarázd meg.

## 18. leosztás

Küzdelmi licitálás, mentés

A felvétel: 3♦ (Kelet) vagy 3♠ (Dél)

Az indító kijátszás: a ♥ D (Dél) vagy ♦ A (Nyugat)

	♠ D 10 9 3											
	♥ 10 8 6 2											
	♦ K 8 3											
	♣ D B											
♠ K 7 6 ♥ 7 5 4 ♦ A B 5 ♣ 10 7 5 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">É</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Ny</td> <td style="text-align: center;">K</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">D</td> <td></td> </tr> </table>	É			Ny	K			D		♠ 4 ♥ A K 3 ♦ D 10 9 7 6 4 ♣ A 8 2	
É												
Ny	K											
	D											
	♠ A B 8 5 2											
	♥ D B 9											
	♦ 2											
	♣ K 9 6 4											

### A licit:

- Kelet: **Licitálok**.
- Kelet megállapítja, hogy 9 lapos káró színtalálkozás van, emiatt a 13+8=21FP-hoz még hozzáadhat elosztási pontokat is: 2-t a szingliért és 2-t a 9. aduért, így 25EFP van a vonalon. Ezzel nincs remény az olcsó színű gémre, ezért 1♦-ra vállalkozik.
- Most Dél megkapja partnerétől a szükséges információkat, és megállapítja, hogy 9 lapos pikk színtalálkozásuk van, ezért a 11+8=19FP-hoz még hozzáadhat 2-2 elosztási pontot a szingliért és a 9. aduért és 1-et a dublóért, így összesen 24EFP-tal nincs ugyan reménye nemes színű gémre, de az ellenfeleket érdemes túllicitálni, ezért 1♠-et vállal.
- Erre Kelet 2♦-t mond.
- Dél most 2♠-et vállal.
- Erre Kelet 3♦-t mond.
- (Opcionális: erre Dél kis kockázatot vállalva még mondhat 3♠-t.)

Mit licitálsz?

1. Partnered a kör 4-est hívja az ellenfél 3 szan felvétele ellen. Asztalról a 2-es. Melyik kártyát teszed a következő lapokból:

a)

4  $\overbrace{\hspace{2cm}}^{972}$  K B 5

b)

4  $\overbrace{\hspace{2cm}}^{972}$  K D 5

c)

4  $\overbrace{\hspace{2cm}}^{D72}$  K B 5

d)

4  $\overbrace{\hspace{2cm}}^{D72}$  K B 10 5

2. Dobnod kell a kör hívásra és kárót akarsz kérni. Melyik kártyát teszed az alábbi lapokból?

a)

♦ A 9 8 7  
♣ B 6

b)

♦ A D  
♣ 7 6 4 2

c)

♦ K B 10 3  
♣ D 10

d)

♦ A 5 4 2  
♣ 9 8

## 19. leosztás

Kérés — nem kérés

A felvétel: 3Sz

Az indító kijátszás: a ♠ 4

♠ K 8 7 4 ♥ B 7 6 ♦ A 4 2 ♣ 9 7 3	♠ B 5 3 ♥ D 8 2 ♦ D 8 3 ♣ A B 8 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ D 10 6 ♥ A 9 5 4 3 ♦ 7 6 ♣ 10 4 2
É						
Ny      K						
D						
	♠ A 9 2 ♥ K 10 ♦ K B 10 9 5 ♣ K D 6					

**A licit:**

- Dél: **Licitálok.**
- A felvevő megállapítja, nincs 8 lapos nemes szintalálkozás, emiatt a 16+10=26FP-tal és közel egyenletes elosztással 3Sz-ra vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>4</u>	♠ 3	♠ 10	♠ A
2. ütés	♦ 2	♦ 3	♦ 6	♦ <u>B</u>
3. ütés	♦ 4	♦ D	♦ 7	♦ <u>5</u>
4. ütés	♦ A	♦ <u>8</u>	♥ 9	♦ K
5. ütés	♠ <u>7</u>	♠ 5	♠ D	♠ 2
6. ütés	♠ K	♠ B	♠ <u>6</u>	♠ 9
7. ütés	♠ 8	♥ 2	♥ 5	♥ 10
8. ütés	♥ <u>6</u>	♥ 8	♥ A	♥ K
9. ütés	♥ 7	♥ D	♥ <u>3</u>	♣ 6
10. ütés	♣ 3	♣ <u>5</u>	♣ 2	♣ K
11. ütés	♣ 7	♣ 8	♥ 4	♦ <u>10</u>
12. ütés	♣ 9	♣ B	♣ 4	♦ <u>9</u>
13. ütés	♥ B	♣ A	♣ 10	♣ <u>D</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.



Nézzünk egy partit!

Vizsgáld meg a következő partit:

	♠ A 10 3			
	♥ 8 7 2			
	♦ K B 10 8 4			
	♣ A 5			
		N		♠ D 7 4
♠ B 9 5 2		W	E	♥ K 10 6 3
♥ A B 4				♦ A 5
♦ 9 6 2		S		♣ 8 7 6 2
♣ 10 4 3				
	♠ K 8 6			
	♥ D 9 5			
	♦ D 7 3			
	♣ K D B 9			

1.

Dél az osztó

Mi a licit?

Dél:  
Észak:

Mi a végső felvétel?

Ki hív?

2.

Sikeres lesz a felvétel?

Hogy gondolkodik a felvevő?

Hogy gondolkodik az ellenvonal?

**Ne veszítsd el a bátorságod, az analízis nehéz tudomány.**

## 20. leosztás

Jobbra a gyengébe

A felvétel: 4♠

Az indító kijátszás: a ♥ D

♠ 4 2 ♥ DB 10 4 ♦ 7 4 3 ♣ AD 5 2	♠ K 10 3 ♥ 8 5 ♦ ADB 9 6 ♣ 9 7 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ 8 7 5 ♥ A 9 6 3 ♦ 10 5 2 ♣ B 10 8
É						
Ny      K						
D						
	♠ ADB 9 6 ♥ K 7 2 ♦ K 8 ♣ K 6 3					

**A licit:**

- Dél: **Licitálok.**
- A felvevő megállapítja, hogy 8 lapos pikk színtalálkozás van, emiatt a 16+10=26FP-hoz még hozzáad 1-1 elosztási pontot a dublókért, és 4♠-re vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♥ <u>D</u>	♥ 5	♥ A	♥ 2
2. ütés	♣ A	♣ 4	♣ <u>B</u>	♣ K
3. ütés	♣ <u>D</u>	♣ 7	♣ 8	♣ 3
4. ütés	♣ <u>2</u>	♣ 9	♣ 10	♣ 6
5. ütés	♥ 4	♥ 8	♥ <u>9</u>	♥ K
6. ütés	♠ 2	♠ K	♠ 5	♠ <u>6</u>
7. ütés	♠ 4	♠ <u>3</u>	♠ 7	♠ A
8. ütés	♣ 5	♠ 10	♠ 8	♠ <u>D</u>
9. ütés	♦ 3	♦ 6	♦ 2	♦ <u>K</u>
10. ütés	♦ 4	♦ A	♦ 5	♦ <u>8</u>
11. ütés	♦ 7	♦ <u>D</u>	♦ 10	♥ 7
12. ütés	♥ 10	♦ <u>9</u>	♥ 3	♠ 9
13. ütés	♥ B	♦ B	♥ 6	♠ <u>B</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

Színkezelés

1. Hogyan játszánád az alábbi színeket? Mi kell a sikerhez?

a)

A 10 9  
J 5 3

b)

7 5 2  
K J 4

c)

K J 10  
6 5 3

d)

6 4 3  
Q 10 2

2. Adj meg - eddig még nem tárgyalt - kiosztást, ahol dupla impassz vagy expassz szükséges!

## 21. leosztás

Kettős impassz

A felvétel: 4♥

Az indító kijátszás: a ♠ K

♠ K D 10 6 ♥ 9 3 ♦ K 9 3 ♣ 10 7 4 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ B 4 2 ♥ K 6 5 ♦ A B 10 4 ♣ K B 5	♠ A 8 7 3 ♥ 8 7 4 ♦ D 8 5 ♣ 9 8 6
É						
Ny      K						
D						
	♠ 9 5 ♥ A D B 10 2 ♦ 7 6 2 ♣ A D 2					

**A licit:**

- Észak vagy Dél: **Licitálok.**
- A felvevő megállapítja, hogy 8 lapos kör szintalálkozás van, emiatt a 13+13=26FP-hoz hozzáadhat 1 elosztási pontot a dubló pikkért, és 4♥-re vállalkozik. (A táblázat elkészítésekor Nyugatot választottuk indító kijátszónak.)

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>K</u>	♠ 2	♠ 8	♠ 5
2. ütés	♠ <u>D</u>	♠ 4	♠ 3	♠ 9
3. ütés	♠ <u>6</u>	♠ B	♠ A	♥ 2
4. ütés	♥ 3	♥ K	♥ 4	♥ <u>10</u>
5. ütés	♥ 9	♥ <u>5</u>	♥ 7	♥ A
6. ütés	♣ 3	♥ 6	♥ 8	♥ <u>D</u>
7. ütés	♦ 3	♦ B	♦ D	♦ <u>2</u>
8. ütés	♠ 10	♦ 4	♠ <u>7</u>	♥ B
9. ütés	♦ 9	♦ 10	♦ 5	♦ <u>6</u>
10. ütés	♦ K	♦ <u>A</u>	♦ 8	♦ 7
11. ütés	♣ 4	♣ <u>K</u>	♣ 6	♣ 2
12. ütés	♣ 7	♣ <u>B</u>	♣ 8	♣ A
13. ütés	♣ 10	♣ 5	♣ 9	♣ <u>D</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

Nézzünk egy partit!

Vizsgáld meg a következő partit:

	♠ 9 6 2		
	♥ A 3		
	♦ 8 7 4		
	♣ A D B 7 6		
♠ D 7		N	♠ B 8 5 3
♥ B 10 9 4		W	♥ K 8 6 2
♦ A B 9 5		E	♦ 10 3
♣ 8 5 2		S	♣ K 9 4
	♠ A K 10 4		
	♥ D 7 5		
	♦ K D 6 2		
	♣ 10 3		

Dél az osztó. Dolgozd ki a licitet.

Hogyan kell vezetni az ellenjátékot?

## 22. leosztás

### Ütéskihagyás a védekező vonalon

A felvétel: 3S<sub>z</sub>

Az indító kijátszás: a ♠ 6

	♠ 8 3					
	♥ 9 6 4					
	♦ K D B 9 6 2					
	♣ 7 2					
♠ K 10 7 6 4 ♥ B 8 7 ♦ 10 5 3 ♣ 10 5	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">É</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ B 9 2 ♥ D 10 5 3 ♦ A 8 ♣ K B 9 4	
É						
Ny      K						
D						
	♠ A D 5					
	♥ A K 2					
	♦ 7 4					
	♣ A D 8 6 3					

#### A licit:

- Dél: **Licitálok.**
- A felvevő megállapítja, hogy nincs 8 lapos nemes vagy 9 lapos olcsó szintalálkozás, emiatt 19+6=25FP-tal 3S<sub>z</sub>-ra vállalkozik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♠ <u>6</u>	♠ 3	♠ B	♠ D
2. ütés	♦ 3	♦ K	♦ 8	♦ <u>4</u>
3. ütés	♣ 5	♣ <u>2</u>	♣ 4	♣ D
4. ütés	♣ 10	♣ 7	♣ 9	♣ A
5. ütés	♦ 5	♦ 2	♣ B	♣ <u>3</u>
6. ütés	♠ 4	♠ 8	♠ <u>9</u>	♠ 5
7. ütés	♠ 7	♦ 6	♠ <u>2</u>	♠ A
8. ütés	♠ 10	♦ 9	♣ K	♣ <u>6</u>
9. ütés	♦ 10	♦ B	♦ <u>A</u>	♦ 7
10. ütés	♥ 8	♥ 4	♥ <u>3</u>	♥ A
11. ütés	♠ K	♦ D	♥ 5	♣ <u>8</u>
12. ütés	♥ 7	♥ 6	♥ 10	♥ <u>K</u>
13. ütés	♥ B	♥ 9	♥ D	♥ <u>2</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.

Nézzünk egy partit!

Nézd a következő leosztást:

	♠ D B 4 3 ♥ 7 6 ♦ K 10 8 7 ♣ K 6 5		
♠ K 9 5 2 ♥ D 8 4 ♦ B 5 ♣ B 10 9 2	N W     E S	♠ A 10 7 ♥ A B 10 9 3 2 ♦ D ♣ A 8 3	
	♠ 8 6 ♥ K 5 ♦ A 9 6 4 3 2 ♣ D 7 4		

A helyzet: Kelet-Nyugat = bell

Észak-Dél = mans

Hogy megy a licit (Kelet az osztó)?

Játszd le mindkét vonal lehetséges felvételét.

**Figyelem!** Kelet-Nyugat gém felvétele **megcsinálhatatlan**.... kivéve, ha az ellenjátékosok elfelejtenek egy bizonyos szabályt....

Észak-Dél mentését óvatosan kell játszani, hogy ne bukjon 800-t....

## 23. leosztás

Mentés

A felvétel: 5♦ kontra  
Az indító kijátszás: a♣K

	♠ D 10 3					
	♥ 4					
	♦ K D 10 3					
	♣ 10 8 5 3 2					
♠ A B 8 6 2 ♥ A 9 7 2 ♦ — ♣ K D B 6	<table style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">É</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">D</td></tr> </table>	É	Ny      K	D	♠ K 9 5 4 ♥ K B 6 5 ♦ 8 6 4 ♣ 9 7	
É						
Ny      K						
D						
	♠ 7					
	♥ D 10 8 3					
	♦ A B 9 7 5 2					
	♣ A 4					

**Manshelyzet:** É-D: mans, K-Ny: bell.

**A licit:**

- Nyugat: **Licitálok.**
- Nyugat megállapítja, hogy 9 lapos pikk színtalálkozás van, emiatt a 15+7=22FP-hoz még hozzáad 3 elosztási pontot a színhiányért, 1-et a dublóért és 2-t a 9. aduért, így 4♠-re vállalkozik.
- Észak megkapja Déltől a papíron az információkat, és felfedezi a 10 lapos káró színtalálkozást. A 11+7=18FP-hoz így hozzáadhat még 2-2 elosztási pontot a szinglikért, 1-et a dublóért és 3-at a 9. és 10. aduért. Összesen 26 pontot számol, amivel 9 ütést remélhet. Mivel a manshelyzet kedvez a mentésnek, ezért 5♦-ra vállalkozik.
- Nyugatnak a már korábban összeszámolt 28 pont nem teszi ésszerűvé az 5-ös magasságú felvételt, ezért kontrázik.

	Nyugat	Észak	Kelet	Dél
1. ütés	♣ <u>K</u>	♣ 2	♣ 7	♣ A
2. ütés	♥ 2	♥ 4	♥ B	♥ <u>10</u>
3. ütés	♠ 8	♦ 3	♦ <u>4</u>	♦ A
4. ütés	♥ 7	♦ 10	♥ 5	♥ <u>3</u>
5. ütés	♣ B	♣ <u>10</u>	♣ 9	♣ 4
6. ütés	♠ <u>2</u>	♠ 10	♠ K	♠ 7
7. ütés	♠ 6	♦ D	♦ <u>6</u>	♦ 2
8. ütés	♠ B	♠ <u>3</u>	♠ 4	♦ 5
9. ütés	♥ 9	♦ K	♥ 6	♥ <u>8</u>
10. ütés	♠ A	♠ <u>D</u>	♠ 5	♦ 7
11. ütés	♣ 6	♣ 3	♦ 8	♦ <u>B</u>
12. ütés	♣ D	♣ 5	♠ 9	♦ <u>9</u>
13. ütés	♥ A	♣ 8	♥ K	♥ <u>D</u>

Egy ütéshez az elsőnek kijátszott lapot (a hívást) aláhúzással jelezzük.



Játsszunk!

1. Kör az adu. Partnerünk a káró ászt hívja. Mit teszünk?

a)

♥ 10 5 2  
♦ 9 7 4

♥ 8 6 3  
♦ B 6

b)

♥ B 9 8 3  
♦ D 9 4

♥ K D 10  
♦ 10 2

2. Tervezd meg az alábbi pikk nagyszlem lejátszását.

♠ 10 7 3 2  
♥ 8 5 4  
♦ D 3  
♣ 9 8 6

♠ A K D 9 8 6  
♥ A K 7 2  
♦ A K 4  
♣ -

Indító kijátszás treff ász.