

**TANÁRI KÉZIKÖNYV**

**MINIBRIDZS OKTATÁSHOZ**

I. FÉLÉV

Fordította: Hajlik Gábor és Scharnitzky Péter  
2003

# TARTALOMJEGYZÉK

<a href="#"><u>1. ÓRA</u></a> .....	3
<a href="#"><u>2. ÓRA</u></a> .....	6
<a href="#"><u>3. ÓRA</u></a> .....	11
<a href="#"><u>4. ÓRA</u></a> .....	14
<a href="#"><u>5. ÓRA</u></a> .....	18
<a href="#"><u>6. ÓRA</u></a> .....	21
<a href="#"><u>7. ÓRA</u></a> .....	25
<a href="#"><u>8. ÓRA</u></a> .....	28
<a href="#"><u>9. ÓRA</u></a> .....	32
<a href="#"><u>10. ÓRA</u></a> .....	35
<a href="#"><u>11. ÓRA</u></a> .....	39
<a href="#"><u>12. ÓRA</u></a> .....	42
<a href="#"><u>13. ÓRA</u></a> .....	45
<a href="#"><u>14. ÓRA</u></a> .....	48
<a href="#"><u>15. ÓRA</u></a> .....	52
<a href="#"><u>16. ÓRA</u></a> .....	54
<a href="#"><u>17. ÓRA</u></a> .....	57
<a href="#"><u>18. ÓRA</u></a> .....	60
<a href="#"><u>19. ÓRA</u></a> .....	64
<a href="#"><u>20. ÓRA</u></a> .....	67
<a href="#"><u>21. ÓRA</u></a> .....	71
<a href="#"><u>22. ÓRA</u></a> .....	75
<a href="#"><u>23. ÓRA</u></a> .....	78

# 1. ÓRA

## Tananyag

Annak érdekében, hogy megkönnyítsük a kapcsolatteremtést a fiatal hallgatósággal, emlékezzünk arra, hogy minél előbb megtaláljuk a kontaktust, annál előbb oldódik a diákok gátlásossága, féltékenysége a tanárral szemben, aki talán nem is része az iskolának, aki nem teljesen olyan, mint a többi tanár. Mindenekelőtt meg kell próbálni rávezetni a diákokat, hogy kitalálják, hogy mi mindenre van szükségük (mint feltételre) a bridzsezéshez.

Pl. fel lehet írni a táblára, hogy:

„A bridzsezéshez kell”

majd vegyük sorba a feltételeket:

- hogy 4 ember üljön körbe egy asztalt,
- hogy legyen egy 52 lapos francia kártyájuk!

Majd magyarázzuk el, hogy a játékosokat a bridzsben az égtájak szerint nevezzük el, amint az a tokokon is látszik! Mutassuk meg, hogy a bridzs csapatjáték (nem egyéni), amelyben 2 pár vesz részt egymás ellen (Észak-Dél és Kelet-Nyugat)!

Ezután beszéljünk az osztásról: mindig az óramutató járásával megegyező az osztás iránya! Magyarázzuk el a **kéz** és a **kiosztás** vagy **leosztás** fogalmakat! Kérjük meg a diákokat, találják ki, hogy mire valók a tokok zsebei, vázoljuk röviden a párosverseny alapelveit!

Most folytassuk magával a bridzssel:

- Mit kell csinálni ebben a játékban?
- Magyarázzuk el az **ütés** fogalmát!
- Javasoljunk egy kis fejszámolási feladatot: ha É-D x ütést szerez, akkor mennyit üt K-Ny (egyre gyorsabb válaszokat kérjünk, és mindegyik pártól kérdezzünk)?

Végül magyarázzuk el a játék egyetlen szabályát, hogy a hívott **színre színt kell tenni** (hangsúlyozzuk, hogy ezt mindig be kell tartani, amikor lehetséges)!

Rögtön folytassuk a bemutató leosztással, ahol demonstrálhatjuk az előzőleg ismertetett szabályt!

Magyarázzuk el a felvevő (de hagyjuk későbbre azt a tényt, hogy a felvevővonalon csak ő fog játszani), az asztal, az indító kijátszás (indító kijátszó) fogalmát, szerepét és egymáshoz való elhelyezkedésüket!

Gyűjtsük magunk köré a gyerekeket, hogy mindenki jól lássa a lapokat, majd magyarázzuk el Délnek, hogy próbáljon meg annyi ütést megszerezni, amennyit csak tud! Említsük meg, hogy szerintünk 8 ütést is el tud vinni a saját és az asztal lapjaival együtt, és ha ez sikerül is neki, akkor nyer, ha az ellenfelek többet ütnek 5-nél, akkor ők nyernek (egyelőre nem kell részletesebben taglálni, hogy ki mikor mennyit nyer)!

Hagyjuk őket, hogy teljesen a saját fejük szerint játszanak, csak azt kérjük, hogy külön rakják a megszerzett ütéseket (hogy könnyebb legyen a végén megszámlálni)! A végén állapítsuk meg, hogy ki nyert (az előzetesen megállapított megszerzendő ütésekhöz képest), és gratuláljunk neki(k)!

A bemutató leosztásnak két célja van:

- hogy érzékelhető legyen a magas lapok szerepe,
- hogy megértsék a gyerekek az ütés lényegét (semmiképp se szóljunk bele, hogy mit tesznek egy ütésbe, ha az szabályos). Mutassunk két extrém példát a táblánál az ütésre: A K D B illetve 5 4 3 2!

Kell, hogy maradjon egy kis idő szabad játéokra! Kérjük meg őket, hogy keverjék meg a paklit, és játsszanak egyet „élesben”! Osztás után gyorsan állapítsuk meg, hogy a **figurapontok** alapján melyik pár legyen a felvevővonal!

## Leosztás

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

## Tanácsok

Ezek a tanácsok elsősorban azoknak szólnak, akiknek nincs tapasztalatuk a Minibridzs iskolásoknak való tanításában, de mások számára is hasznos lehet.

- 1.1. Mindenekelőtt kerüljük a drámai jeleneteket, mutatkozzunk be ünnepélyes ceremónia nélkül, legyünk hétköznapiak, természetesek (még akkor is, ha belül azért nem pont ilyenek vagyunk)! Kérjük meg a gyerekeket, hogy mutatkozzanak be a keresztnévükön, mondják meg, melyik osztályba járnak, hány évesek, és írják fel a nevüket egy maguk elé helyezett papírra nagy betűkkel!
- 1.2. Legyünk humorosak, mosolyogjunk, személyesen a gyerekekhez forduljunk, legyünk nyugodtak, barátságosak! Sose viselkedjünk agresszívan!
- 1.3. Kérjük mindenki részvételét egy egyszerű és direkt kérdéssel: Ki kártyázott már, mit játszottál, hogyan játszottad? Figyeljük meg, kik azok, akik élénken bekapcsolódnak a beszélgetésbe, és bátorítsuk a félénkebbeket!
- 1.4. Ha kártyacsomagot használ, akkor erre az első órára minden asztalhoz szükség lesz egyre. Bőven elég, ha a későbbiekben minden asztalra egy előre leosztott tok jut.
- 1.5. Az lenne az ideális, ha a Minibridzshez készült segédanyagok mindig ki lennének akasztva a falújságra (már csak azért is, mert így nem lehet otthon felejtetni). Ha mégis szükséges minden alkalommal levenni, akkor érdemes védőbevonattal ellátni őket. Ne higgye, hogy ez nem éri meg csak azért, mert csak az első 3-4 alkalommal kerülnek használatba!
- 1.6. A házi feladatokról: mutassuk be ezt, mint egyfajta tesztet, gyakorlást, de semmiképp ne hívjuk feladatnak, különösképp házi feladatnak! Magyarázzuk el türelmesen, hogy ez semmiképp sem kötelező, hanem épp a diákok érdeke a gyakorlás, hogy minél előbb jól játszhassanak!

- 1.7. Az sokszorosított anyagokon, feladatokon (ellenkező utasításig) mindig tüntessük fel a színek jeleit minden alkalommal!
- 1.8. Azoknak az anyagoknak, amiket a gyerekeknek kioszt az óra végén, egyszerű, de érdeklődést felkeltő címe legyen, hogy a gyerekeknek legyen kedvük elolvasni! A következő óra elején mintegy mellékesen megkérdezhetjük, hogy mi is volt az előző órán kiosztott anyag címe (diszkrét módja annak kiderítése, hogy ki olvasta, és megjegyzett-e belőle valamit)!
- 1.9. Vezessen naplót a gyerekekről, amelyben leírja hogyan fejlődnek, mennyire vesznek részt az órákon, mennyire érdeklődnek (növekszik-e ez, vagy stagnál, esetleg csökken), vannak-e nehézségek (viselkedésbeli problémák, visszahúzódás, túlzott kitűnni akarás, hanyagság), egyéb gyakorlati kérdések (felfogóképesség, a játék ritmusa stb.)!

## 2. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

A gyakorlatok kijavítása

Ne felejtse el gratulálni azoknak, akik kikerülték a 1.9. kérdésben levő csapdát! Szelíden sajnálkozzon, ha egy gyerek elfelejtette megcsinálni a feladatokat!

Ellenőrző kérdések

Tegye fel a következő kérdéseket, miközben kérje meg a tanulókat, hogy ne nézzenek bele semmilyen jegyzetbe (tanács 2.1.):

- Mit jelent az a szó, hogy „kéz”?
- Mi a „leosztás”?
- Ki az indító kijátszó?
- hogy hívjuk azt a játékost, aki az asztal partnere?
- lehet a bridzset 5-en játszani?
- Hány kártyát osztanak ki minden játékosnak?
- Te vagy a felvevő. Eddig az összes ütést megszerezted. Már csak 4 lap van a kezében. Hirtelen az egyik játékos megszólal: „Nekem csak három lapom van!”, míg egy másik azt mondja, hogy „Nekem viszont még 5 van!”. Mit teszel? (mozgassuk meg a fantáziájukat)

Vonjuk le ebből a „kalandból” azt a következtetést, hogy

mindig meg kell számolni, hogy pontosan megvan-e a 13 lapunk anélkül, hogy megnéznénk őket még a játék legelején!
---

### Tananyag

A figurapontok

Definiálja a honőrök fogalmát, és magyarázza el, hogy az a pontszám, amit adunk egy-egy honőrnek, segít nekünk számba venni, hogy hány ütést szerezhethetünk, és ha többet, mint az ellenfél, akkor hány ütésre vállalkozhatunk (hívjuk fel a figyelmet, hogy a figurapontok ki vannak függesztve a faliújságra)!

Hagyjuk, hadd találják ki, hogy hány figurapont van a pakliban! Magyarázzuk el, hogy a 10 honőrnek számít, mert jó lap, de nem mégsem kap pontot!

Tegyük fel ezt a villámkérdést: „**Igaz-e, hogy amelyik párnak több honórt osztottak, az lesz a nyertes?**”

Ezután gyakoroltassuk a pontszámítást a mellékelt leosztásokkal (minden asztalra jusson a példákából)! Hagyjuk, hogy a saját ritmusukban adják össze a pontokat, és mutasson rá, hogy

jobb lassabban számolni, de pontosan, mint gyorsan, de rosszul (nem utolsó sorban azért, mert az 5. példában csak 12 lap van a kézben)!

Tanácsoljuk nekik, hogy vigyenek rendszert a számolásba: színek szerint csinálják (mondjuk) balról jobbra haladva a kezükben; de más módszer is lehetséges: pl. először az ászokért járó pontokat számolják, aztán a királyokért, és így tovább.

### Szan indulás

Mutassuk be, hogyan történik az indulás szanban a Minibridzsben (kronologikus sorrend):

- a) Minden játékos rendezze úgy a lapjait, hogy az azonos színűek legyenek egymás mellett, és a színek fekete-piros-fekete-piros sorrendben kövessék egymást! Ezután a játékosok fejben számolják ki, hogy hány figurapontjuk van!
- b) Az osztó kezdi a licitet, és két dolgot tehet:
  - \* ha van legalább 12 figurapontja, akkor azt mondja, hogy „**Indulok**”;
  - \* ha kevesebb figurapontja van 12-nél, akkor azt mondja, hogy „**Passz**”.A második esetben az osztótól balra ülő játékos licitálhat, és ez így megy addig, amíg valaki azt nem mondja, hogy „Indulok”. Ő az induló.
- c) Ezután az induló partnere hangosan közli, hogy hány figurapontja van.
- d) Az induló fejben hozzáadja ehhez a saját pontjait, majd a Döntési táblázat (ami a faliújságra ki van függesztve) szerint közli, hogy
  - \* „**Passz**”, ha a párnak együtt kevesebb pontja van, mint 20;
  - \* „... **a felvétel**”, ha van legalább 20 pontjuk együttesen (hogy hány ütésre vállalkozhat, azt a Döntési táblázat fogja megmondani neki).

Az első esetben az indulótól balra ülő játékos licitálhat, és ez így megy addig, amíg valaki újra azt nem mondja, hogy „Indulok”. Ő lesz az „új” induló, és a c) ponttól folytatódik a licitálás.

**Győződjön meg arról, hogy mindenki megértett mindent! Hagyja, hadd vegyék észre az új szót: felvétel! Magyarázza el, hogy ezután ez a szó fogja helyettesíteni a ütésre vállalkozás kifejezést! Ez egy kötelezettségvállalás a felvevő részéről, amit ha teljesít, akkor pontokat kap, viszont ha bukik, akkor az ellenfelek kapnak pontokat (mutasson számpéldákat arra, hogy hány ütest lehet kiadni egy adott esetben, ami még nem jelenti a felvétel megbukását) (tanács 2.2.).**

Írja fel a következő kezeket a táblára (egyszerre csak egyet), és kérje meg a gyerekeket, hogy számolják össze a figurapontokat! Hagyja, hogy a saját tempójukban számoljanak, és mutasson rá, hogy jobb lassabban számolni, de pontosan, mint gyorsan, de rosszul (nem utolsó sorban azért, mert az 5. példában csak 12 lap van a kézben)!

Tanácsoljuk nekik, hogy vigyenek rendszert a számolásba: színek szerint csinálják (mondjuk) balról jobbra haladva a kezükben; de más módszer is lehetséges: pl. először az ászokért járó pontokat számolják, aztán a királyokért, és így tovább.

1. példa

♠ A 9 6 3

♥ K D 7 5

♦ K B 3

♣ A 6

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

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

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

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

## Leosztás

A magas lapok lehívása

A felvétel: 3 szan.

Az indító kijátszás: ♠ 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: 5px;">É</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">Ny      K</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">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					

Ellenőrizze, hogy a licit tényleg úgy folyt-e le, ahogy várni lehetett, javítsa ki az elkövetett hibákat (lásd a Döntési táblázatot)!



Hagyja, hogy teljesen önállóan játsszák le a leosztást, de javasolja a ♠ dáma indító kijátszást (tanács 2.3. és 2.4.): a felvevő által megszerzett ütések 7 és 10 között fognak mozogni (tanács 2.5.).

Amint befejezték a lejátszást, menjen oda minden asztalhoz, kérdezze meg, mi történt, foglalja össze röviden, hogy hogyan kellett volna a lejátszásnak végbemennie (amennyiben eltérne a tényleges történésektől). Gratuláljon a győzteseknek (a felvevőnek, ha teljesített, az ellenjátékosoknak, ha sikerült buktatniuk), még akkor is, ha ők nincsenek is teljesen tisztában azzal, hogy hogyan és miért érték el a sikert. Ne felejtse el elmagyarázni, hogy a bridzsben néha nem lehet megakadályozni, hogy az ellenfél nyerjen (még akkor sem, ha a lehető legjobban játszottunk), ha a lapok eleve úgy vannak kiosztva, hogy az neki kedvező.

Kérdezze meg őket, hogy miért van ez, és dicsérje meg az alábbihoz közelálló válaszokat: „mert nem lehet semmit sem tenni, ha az összes magas lap az ellenfélnél van”!

Ezután ismertesse meg a **biztos ütés** fogalmát:

Biztos ütés egy színben az ász, király, dáma, bubi és így tovább. Az olyan kártyák a biztos ütések, amelyek ellen az ellenfelek nem tudnak tenni semmit, mert nincs magasabb kártyájuk.

Kérjük meg a gyerekeket, hogy alkalmazzák ezt a definíciót az előbb lejátszott leosztásra, és írjuk is fel a táblára, hogy hány biztos ütést számoltak össze Észak-Délnek! Feltehetően 5-öt vagy 6-ot fognak javasolni. Akik a hibás 5-re szavaztak, azok ott tévedtek, hogy csak 3 biztos ütést láttak a kör színben.

Most, hogy kiderült, hogy 6 biztos ütése van a felvevőnek, próbálja meg kigondoltatni velük, hogy melyik színből és hogyan lehetne szert tenni a felvételhez hiányzó további három ütésre (tanács 2.6.)! Nem fog sok idő eltelni, míg rájönnek, hogy káróban lehet ütni hármat, miután az ellenfél ászát üttetjük (tanács 2.7.). Így vezesse rá őket, hogy ezt a szintet kell hívni a felvétel teljesítéséhez.

Zárja azzal a parti bemutatását további magyarázat nélkül (tanács 2.8.), hogy a káró szintet kell hívni először! Vesse az emlékezetükbe a következő alapvető dolgot:

A bridzsben előbb a kidolgozandó ütésekkel kell megkeresni és kidolgozni, és csak utána kell lehívni a biztos ütésekkel!

## Tanácsok

- 2.1. Ne hangsúlyozzuk, ha valaki hibázik (de javítsuk ki), vagy túl lassú választ ad!
- 2.2. Foglalja röviden össze a „licitmenetet”, tegyen két kezet egymásra, és először az alsóról beszéljen. Olyan válaszokat kérjen, amelyek megfelelnek az elméleti részben kifejtettekkel! Emlékeztesse a felvevőt, hogy nem szabad megmondania, hogy hány pontja van, azt fejben kell tartania!
- 2.3. Magyarázza el, hogy miért jó az indító kijátszás! Nem baj, ha egy vagy két ütést megszerz az ellenfél, ha ez az ára annak, hogy mi is szerezzünk egy-két ütést ebben a színben később. Javasolja, hogy figuraszorozatból (magyarázza el a szó jelentését) érdemes elindulni, mégpedig a sorozat legmagasabb lapjával! Kérje meg Keletet, hogy magyarázza el, hogy miért!

- 2.4. Mielőtt hagyná őket lejátszani a partit, hívja fel a figyelmüket, hogy még a lejátszás előtt vegyék számba mely színekben erős és hol gyenge a pár! Ott erősek, ahol biztos ütések vannak (miért), abban a színben gyengék, ahol kevés magas lapjuk van (vagy egyáltalán nincs is). Melyek az erős és gyenge színek a konkrét példában?
- 2.5. A hét ütésért a felvevőnek meg kell harcolnia: lehívhatja a magas körjeit és még egy pikket, aztán káróval folytathatja. Ha van egy kis szerencséje, Nyugat inkább a pikkjeitől válik meg, és nem a treffjeitől a kör hívásoknál, és pikkből szerezhet egy újabb ütet.
- 2.6. Kérdezzük meg, hogy pikkből és kőből miért csak 6 ütése van a felvevőnek, és dicsérjük meg azokat a gyerekeket, akik azt válaszolták, hogy a pikk az ellenfél erős színe.
- 2.7. Abból a célból, hogy gondolkodásra készítsük a tanulókat, kérdezzük meg, hogy hány ütet lehet biztosan megütni káróban, és miért! Csak az alábbi egyszerű magyarázatot fogadjuk el: **„mert ha a legnagyobb 5 lapból nálunk van 4, akkor biztosan ütünk 3-at”!**  
Magyarázzuk el az **egyenértékű magas lapok** fogalmát, aztán rakjuk ki csak a káró színt, és vizsgáljuk meg, mi történik, ha ezt a színt hívjuk! Mutassuk meg, hogy a megszerezhető ütések száma két dologtól függ:
- attól, hogy hány darab egymással egyenértékű magas lapunk van (és persze hány ezeknél magasabb van az ellenfélnek);
  - hogy ebben a színben hosszabb játékosnak hány darab lapja van a színből.
- 2.8. Még ne mutassuk meg a gyerekeknek a treff színben fennálló veszélyeket!
- 2.9. **Mielőtt a gyerekek elkezdenék a lejátszást, kérjük meg őket, hogy ismételjék meg a licitálásnál végbement párbeszédet, ahogy tanítottuk nekik!**

## 3. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

Ellenőrizze (kezek bemutatásán keresztül), hogy ki csinálta meg a házi feladatokat, és legyen nyilvánvalóan csalódott azoknál a tanulóknál, akik ismételten nem készítették el a feladatokat! Mindazonáltal ne feddje meg őket komolyan, viszont ígértesse meg velük, hogy legközelebb megcsinálják a leckét!

Amikor ellenőrzi a 2. feladatot, kérdezze meg azokat, akik azt mondták, hogy ők 3-at fognak ütni körben, hogy hogyan fogják ezt megcsinálni! Vezesse őket rá, hogy a szín el fog blokkolni, és egy másik színre lesz szükségük a közlekedéshez! Ragaszkodjon ahhoz, hogy a lejátszást a kör színnel kell kezdeni!

#### Ellenőrző kérdések

- Csináljon egy új számolási feladatot: írjon föl a táblára egy kezet amilyen magasra csak tudja, hogy azonnal meg tudják mondani a gyerekek, hány pontos!
- Kérjen egy példát a sorozatra!
- Írja fel egy leosztás 3 kezét a táblára, és kérje meg a tanulókat, hogy mondják meg (következtessék ki), milyen lapokat tartalmaz a 4. kéz!
- Kérje meg a gyerekeket, hogy válasszanak, melyik színből indulnának inkább: K D B 7 vagy D B 10 8! Miért érdemesebb az elsőt választani?

### Tananyag

Hívja fel a figyelmet arra a tényre, hogy a Döntési táblázatban csak 7 lépcső található, tehát vezesse rá a tanulókat, hogy csak 7 különböző magasságon játszhatnak.

Játssza el a gyerekekkel az alábbi játékot: takarja le a Döntési táblázaton az ütések száma oszlopot, és véletlenszerűen mondjon 20 és 40 között egy pontszámot arra kérve a gyerekeket, hogy próbálják meg kitalálni, hogy az adott pontszámhoz hány ütés megszerzését írja elő a Döntési táblázat!

Tegye világossá, hogy ezentúl úgy vállalkozhatnak ütések megszerzésére, hogy azt mondják, hogy „.....**(1-től 7-ig) a felvétel**”, és ne azt mondják, hogy „.....ütésre vállalkozom”!

Magyarázza el, hogy az 1Sz miért jelent 7 ütést (a számolást csak a 6 alapütéstől kezdjük)! Hívja fel a figyelmet, hogy ha egy párnak több pontja van, mint az ellenfeleknek, akkor több ütésre is vállalkozhatnak!

Mutasson rá arra összefüggésre, hogy ha egy pár egyre erősebb, akkor egyre több ütésre vállalkozhat!

# Leosztás

## Ütések felmagasítása

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

Miután a licitálás során Dél közölte, hogy „Indulok”, és meghallotta, hogy a partnerének 9 pontja van, azt mondta, hogy „3Sz a felvétel” (tanács 3.2.).

Az (elméletileg) kínálkozó ♠ dáma indulást nem nehéz megtalálni. Mielőtt hozzálátna a partihoz a felvevő, kérjük meg, hogy számolja össze a biztos ütéseit (magyarázzuk el a fogalmat), és számolja ki, hogy hány továbbira lenne szüksége. Mutassuk meg neki, hogy igazából csak ezekkel kell foglalkoznia!

Miután lejátszották a partit, kérdezze meg, hogy melyik szín segítségével teljesült a felvétel! Mutassa be az ütésfelmagasítást, amikor az ellenfélnek is kell adni ütést azért, hogy később mi is üthessünk ebből a színből (tanács 3.3.)!

Ezután mutassa be, hogyan lehet egy hosszú szín lapjait felmagasítani, amihez az szükséges, hogy hosszabbak legyünk ebből a színből, mint bármelyik ellenfelünk! Követve a leosztás példáját, kérdezzük meg, hogy hány ütést lehet felmagasítani, ha a pikk szín elosztása a következő:

a)      ♠ 6 5 2 ♠ 9 <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> ♠ D B 10 4 ♠ A K 8 7 3	b)      ♠ 6 5 2 ♠ D B 10 9 2 <input style="width: 40px; height: 30px; border: 1px solid black;" type="text"/> ♠ - ♠ A K 8 7 3
---	---

Próbálja meg a gyerekekkel megfogalmaztatni az ütésfelmagasítás elvét, és írja a táblára:

Annyi ütést lehet egy színből felmagasítani, amennyivel több kártyánk van a színből annál az ellenfélnél, aki hosszabb a színből.

Mutasson rá, hogy ez a művelet néha veszélyes is lehet, és kérje meg a tanulókat, hogy próbálják meg kitalálni, hogy miért! Könnyen lehet, hogy nem találják meg a helyes választ. Ilyenkor vezesse rá őket: írja fel a táblára az ellenfelek pikk színű lapjait! Fedeztesse fel

velük, hogy hogyan és miért fog bukni a felvevő, ha a pikk szín 5-2-ben van elosztva. Ismertesse meg velük a kedvező elosztás fogalmát! Értesse meg velük, hogy minden színben szükség van magas lapokra, de lehet olyan helyzet, amikor mindez nem elégséges!

Adja meg a szan felvételek pontozását:

- 40 pont a (6 alapütés fölötti) 1. ütésért;
- 30 pont a (6 alapütés fölötti) 2. ütésért;
- 30 pont a (6 alapütés fölötti) 3. ütésért, és így tovább.

Magyarázza el, hogy ha valaki 3Sz-t licitál, és teljesíti is, akkor kap 100 pontot. Ezen felül, mivel a 3Sz már gémfelvétel, jár a gémjutalom is, ami 300 pont.

Ha csak 1Sz-t vagy 2Sz-t licitálunk, és teljesítünk, akkor a teljesítésért csak 50 pont jutalmat kapunk, mivel ezek a felvételek nem gémfelvételek, hanem ún. töredékek.

### Bukás, buktatás

Ha valaki nem teljesíti a felvételt, azaz bukik (illetve az ellenfelek megbuktatják), akkor az ellenfelek annyiszor 50 pontot kapnak, ahány ütés hiányzott a felvételhez. Pl. ha 2Sz-t licitált a felvevő, de csak 5-öt ütött, akkor 3-szor bukta a felvételt, azaz az ellenfelek 3-szor buktatták meg a felvételt, tehát 150 pontot kapnak.

## Tanácsok

- 3.1. Esetleg nehézségbe ütközhet elfogadtatni a gyerekekkel, hogy ha bizonyos ütés megszerzésére vállalkoznak, akkor miért 6-tal kevesebb számot kell mondaniuk. Magyarázzuk el, hogy egy pár csak akkor lehet felvevővonal, ha az ütések többségére, azaz legalább 7-re vállalkozik, tehát az első 6 ütést tekinthetjük alapütéseknek, amikre nem kell vállalkozni, mert azoknak a vállalása mindenképp szükséges. Mutassuk be egyértelműen, hogy minél erősebb egy pár, annál több ütésre vállalkozhat, ragaszkodva a bridzs „igazságos” természetéhez!
- 3.2. Ha azt látja, hogy a gyerekek már megszokták azt hogyan kell bridzsezni, szervezzen nekik versenyt, amihez (többek között) az is kell, hogy a lejátszás során a játékosok ne keverjék össze a lapjaikat, hanem mindenki tartsa meg a sajátjait! Először is ne hagyja, hogy a hagyományos módon elkülönítsék a megszerzett és kiadott ütéseket (a kiadottakat balra, a megszerzetteket jobbra)! Ekkor kell elmagyarázni, hogy a verseny lényege, hogy minden Észak-Dél ill. Kelet-Nyugat pár ugyanazokból a lapokból fog játszani, tehát nem lehet a játékosok között összekeverni a már kiment lapokat se!
- 3.3. Ha még nem tette volna meg, ellenőrizze, hogy az asztal tényleg nem vesz részt érdemi módon a lejátszásban, de ragaszkodjon hozzá, hogy a felvevő ne érintse meg az asztal lapjait, hanem néven nevezve őket kérje az asztaltól a kijátszásukat! A megfelelő magatartást célszerű minél előbb megtanítani a tanulóknak, hogy a későbbiekben ne kelljen korrigálni!
- 3.4. A parti elemzése során, különösen amikor szóba kerül, hogy lehetséges a „peches” 5-2-es pikk elosztás is, magyarázza el, hogy egy versenyen igazából ez nem balszerencse, hiszen minden játékosnak ezzel az elosztással kell szembesülnie, ugyanazok lesznek a feltételek: mindenki ugyanazt licitálja, ugyanaz lesz az indító kijátszás, és minden ugyanúgy bukni fog!

## 4. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

Ha mindenki megcsinálta a házi feladatot, ezt melegen üdvözöljük! Mikor kijavítjuk a 3. órán feladott feladatokat, vizsgáljuk meg, hány ütés szerezhető (magasítható fel), ha másképp vannak kiosztva az ellenfeleknél a lapok! Keltse fel az érdeklődésüket úgy, hogy adott számú kártyát adjon az ellenjátékosoknak egy színből, miközben a felvevő próbáljon meg ütések felmagasítani, de az ellenjátékosok adhassanak át egymásnak lapokat, hogy az elosztás az egyenlőtől a nagyon egyenlőtlen felé változzon. Még ne említse meg az egyes elosztásokhoz tartozó különböző százalékos valószínűségeket!

#### Ellenőrző kérdések

- Mit kell csinálni, ha a biztos ütések száma nem egyezik meg a felvételhez szükséges ütések számával (az ütésfelmagasítást kell hallanunk) (tanács 4.1.)?
- Miért nem jó módszer, ha a biztos ütéseinket rögtön az elején lehívjuk (kicsit nehezebb kérdés, de talán némelyikük rávezethető a válaszra)?

### Tananyag

Kezdjük újra
--------------

Az első hónap végéhez érve készítsen listát az első lépésekről, még akkor is, ha úgy gondolja, hogy minden a rossz irányba halad! A gyerekek mindegyik klasszikus hibát elkövetik: rossz helyről történő indító kijátszás, rossz oldalról történő támadás, soron kívüli hozzátevés az ütéshez, az asztal aktív beavatkozása a lejátszásba, magas lapok elpocsékolása, a logika hiánya a lejátszásban, a lista szinte vég nélküli.

Nyilvánvaló, hogy a gyerekek semmit sem értettek meg, függetlenül attól, hogy ön mennyire jól csinálta, amit csinált. Ebben az esetben tartson szünetet az új anyagok vételénél, és tartson felzárkóztató órákat azoknak, akik zátonyra futottak!

A módszer az legyen, hogy kezdjük három olyan leosztással, amit ők osztanak le...

#### Az első leosztás

Ez legyen egy „bridzs csata”: a tanulók színével felfelé rakják a lapjaikat maguk elé! Az osztó legyen a felvevő! Kivételesen engedjen meg mindent, amit egyébként a szabályok nem tesznek lehetővé: a játékosok közötti szabad beszélgetést, a hívások és hozzátevések kommentálását és javaslatát, az utólagos módosításokat! Pl.: ha azt látja, hogy a rossz oldalról hívnak meg egy színt, vagy csak egyszerűen valami értelmetlen történik, mondja azt, hogy „hiba” vagy „nem értek egyet”, és engedje meg, hogy korigáljanak!

## **A második leosztás**

Most próbáljunk egy kicsit nehezebbet! Válasszon ki mindkét párból egy-egy játékost, aki a szabályoknak megfelelően nem mutatja meg a lapját a többieknek, míg a másik két játékos leteszi a lapjait az asztalra (tkp. két asztal lesz)! A két asztal megnézheti a partnere lapjait, sőt meg is beszélhetik (a partnerrel), hogy hány ütést vállaljanak. Mind a négy játékos három kezét lát, és a negyediket ki tudja következtetni, mégis észre fogja venni, hogy ez a fajta játék már sokkal nehezebbnek fog bizonyulni számukra, mint az előző, pedig logikailag egyenértékűek, de a gyerekekben még nem alakult ki a kikövetkeztetés rutinja megfelelő gyakorlattá.

## **A harmadik leosztás**

Ebben az esetben hasonlóak lesznek a „szabályok”, mint az előző leosztásnál azzal az eltéréssel, hogy a két játékosnak magának kell eldöntenie, hány ütésre vállalkozik konzultáció nélkül.

Javaslatok erre a különleges órára
------------------------------------

Ez a különleges óra arra szolgál, hogy a lassan haladókat, leszakadókat felzárkóztassa a csoporthoz, nem cél az osztály egészének bevonása a munkába.

Azokra fordítson különleges figyelmet, akiknek ez az óra segít, és most ne foglalkozzon azokkal, akiknek nincs rá szükségük! Azokat bátorítsa, hogy leküzdjék a gátlásaikat, akik még nem mernek (bár szeretnének) kiállni a tudásukkal a barátaik elé. Persze ehhez előbb a tudást kell megszerezni!

A második leosztásnál a játékosok tesznek javaslatokat arra, hogy melyik fél hány ütést vállaljon, de ön dönt! A harmadik leosztásnál ellenőrizze, hogy a pontok kiszámolása megfelelő volt-e, hogy a licitálás a megállapodások szerint történt-e, és terelje a megfelelő mederbe az indító kijátszást, ha szükséges!

**Ne adjon feladatot vagy anyagot ehhez az órához!**





Először a színben a rövidebbik kéz (magyarázzuk el ezt a fogalmat is) magas lapjait kell lehívni, aztán a rövidebbik kéz alacsony lapját kell átütni a hosszabb kéz magas lapjával, és folytatni a magas lapok lehívását (tanács 4.3.). Adja fel a következő példákat:

- |                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| a) ♥ A 3             | b) ♣ K B 3           | c) ♦ D 6 4           | d) ♠ B 2             |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| ♥ K D 5              | ♣ A D 8 7 6          | ♦ A K B 2            | ♠ A K D 5            |

Ezután bemutathatja, hogy a „magas és rövid” elv akkor is alkalmazandó, ha nem biztos ütéseink vannak, hanem fel akarunk magasítani egy szint. Pl.:

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| a) ♥ K 3             | b) ♣ 10 4            |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| ♥ D B 10 2           | ♣ D B 9 2            |

## Tanácsok

- 4.1. **Sohase** beszéljen a gyerekeknek „azonnali ütésekről”, mert különben biztos lehet benne, hogy lelkesen le fogják hívni a dubló ászukat a dubló királlyal szemben abban a színben, amit az ellenfél hívott meg (mivel ezek azonnali ütések, amiket azonnal meg kell ütni)! Ha azt akarja elfogadtatni velük, hogy az „azonnali ütések” csak a leosztás végén érdemes lehívni, akkor egy kicsit csalódottak lesznek, és kétségeik támadnak önből! Tehát ne használja ezt a kifejezést!
- 4.2. Ne adja meg egyből a választ egy kérdésre, hanem próbálja meg rávezetni őket a helyes válaszra mondjuk egy újabb (vagy átfogalmazott) kérdéssel), mint pl.: „**Nincs más módja a treff figurák lejátszásának?**”
- 4.3. Amikor a „**magas és rövid**” elvről magyarázunk, szórakoztassuk a tanulókat azzal, hogyan lehet kiosztani egy 4-4-es vagy 3-3-as elosztást!

## 5. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

Az első feladat megbeszélése során ragaszkodjon a „magas és rövid” elvhez minden olyan esetben, amikor van a rövidebbik színben magas lap {mint az a) és d) esetben}! Mutassa meg, hogy a c) esetben, ha az ászt hívása után egy kicsit hív, akkor egy ütés kiadása árán további két ütest fog megszerezni biztosan! Gratuláljon azoknak, akik helyes válaszokat adtak a második feladatra, különösen a legnehezebb d) esetben! Mindenkivel értesse meg, hogy a kedvező elosztás kombinálható az ütésfelmagasítással!

Ellenőrző kérdések

- a) Lehet-e ebben a színben ütest felmagasítani?

♥ 6 4

♥ 9 8 5 2

A helyes válasz, hogy nem, hiszen az ellenfelek egyikének lesz legalább 4 lapja ebből a színből, és az ellenfeleknek van összesen 5 nagyobb lapjuk, mint a mieink.

Mi a helyzet ezzel a színnel?

♦ 4

♦ 9 8 6 5 2

Hagyja, hadd jöjjenek rá, hogy ha a szín elosztása 4-3 az ellenfeleknél, akkor az 5. lapunk magas lesz! Azért ne feledje megemlíteni, hogy általában jobb ennél a lehetőségnél inkább egy másikat keresni, ha egy ütésünk hiányzik!

- b) Írja fel a következő színt a táblára:

♣ D 10 3

♣ K B 5 4

Kérdezze meg, hogyan kezelnék ezt a színt! Ne fogadja el, hogy először a dámát hívjuk, majd a 10-est! Mutassa meg, hogy ha Délről kell hívni, akkor először kis lapot kell kitenni a dámához!

### Tananyag

Közlekedés: blokkolt szín

Magyarázzuk el, hogy az előző óra arról szólt, hogyan kell egy színt helyesen kezelni ahhoz, hogy ne blokkoljon el, viszont vannak olyan helyzetek, amikor a blokkolást nem lehet megakadályozni, mert a lapok úgy vannak kiosztva.

Írja fel az alábbi diagramot a táblára:

♥ A K



♥ D B 6 3

Kérdezze meg a gyerekeket, hány ütést remélnék ettől a színtől! Gyorsan meg fogjuk kapni a „4-et” választ.

Ezután kérjük meg őket, hogy egymás után üssék meg a remélt 4 ütést. Ki fog derülni, hogy az ász és a király lehívása után nincs kis lap, amivel folytathatnák a színt. Így ahhoz, hogy a dámát és a bubit is meg lehessen ütni, egy másik szín magas lapjára is szükség van, amivel kézbe tudunk jönni.

## Leosztás

A felvétel: 3Sz

Az indító kijátszás: a ♦ dáma

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

Az egyszerűsített licit:

Dél azt mondta, hogy „**Indulok**”; Észak: „**7 pontom van**”; mivel Dél összesen 26 pontot lát, ezért a 3Sz-t választotta a Döntési táblázat értelmében. Az indulás a káró dáma.

Hagyjuk, hogy Nyugat gondolkozzon az indító kijátszáson, de javasoljuk neki a káró dámát, ha nem azt választaná! A lejátszás után magyarázzuk el, hogy akkor is lehet a sorozat legnagyobb lapjával indulni, ha van egy még magasabb (nem érintkező) figuránk **a sorozat fölött**. Az ilyen indító kijátszást a belső sorozat tetejének hívjuk. Írjon fel a táblára még néhány hasonló belső sorozatot: K **B** 10 9 3; A **B** 10 9 3; D **10** 9 8 4; K **10** 9 8 2.

De természetesen **D B** 10 9-ből a legnagyobbal indulunk!

Mielőtt hagynánk a tanulókat játszani, kérjük meg őket, hogy számolják meg az ütéseiket! Nem fog problémát okozni nekik, hogy találjanak 9 ütést. Hagyjuk játszani őket... Finoman csodálkozunk azokon, akik csak 7-et ütöttek (tanács 5.1.)!

Mondassuk el velük, hogy hol maradtak azok az ütések, amiket nem ütöttek meg, és ami nehezebb, miért nem ütötték meg! Ezután magyarázzuk el a blokkolt szín fogalmát: nem lehet

egy szín összes magas lapját egymás után lehívni a megfelelő közlekedés hiánya miatt! Majd adjuk meg a megoldást:

Amikor az egyik kézben egy vagy több magas lap van kis lapok nélkül, akkor először ezeket kell lehívni (deblokkolás), és csak utána a másik kéz magas lapjait (amihez egy „közvetítő” színbeli átmenet is szükséges).

Kérjük meg azokat, akik nem ütöttek 9-et, hogy próbálják meg újra lejátszani a partit, amihez adjuk meg a megfelelő időzítést (tanács 5.2.): üssük meg az indulást, deblokkoljuk a kőr ászt és királyt, majd a pikk ásszal lemehetünk az asztalra, hogy lehívhassuk a kőr dámát és bubit, végül a treffek következnek.

Ezután kérdezzük meg az ellenjátékosokat, hogy vajon meg tudták volna akadályozni, hogy a felvevő így közlekedjen a kéz és az asztal között! Gratuláljon azoknak, akik észreveszik, hogy a pikk indulás elveszi az asztal egyetlen átmenetét, így „megöli” a kőr dámát és bubit. Húzzuk alá, hogy ezt az indulást nem igazán indokolja a lap, nehéz megtalálni. Ragadjuk meg az alkalmat arra, hogy elmondjuk, hogy egy egyébként bukó felvételt is gyakran tud teljesíteni a felvevő, mert az ellenjátékosok nem látják mind a 4 kezet, és nem találják meg mindig a legjobb ellenjátékot. De ez fordítva is igaz: a felvevő is elbukhat olyan felvételt, amit egyébként teljesíthetne, mert ő sem látja mind a 4 kezet (tanács 5.3.).

## **Tanácsok**

- 5.1. Ez normális lesz azok számára, akik a leggyorsabban találják meg a 9 ütést...!
- 5.2. Ne használja azt a szót, hogy „ ”, hanem mondja egyszerűen, hogy „program” vagy „a következő lépés”, vagy egyszerűen: „milyen sorrendben fogod lejátszani az ütéseket”?
- 5.3. Ne említse azt a tényt, hogy a káró indulás az egyetlen, amely megadja a felvevőnek a 9. ütést, míg a kőr vagy treff támadás (anélkül, hogy elvágna a két kezet egymástól) megbuktatja a felvételt.

## 6. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

Melegen gratuláljon mindazoknak, akik ütöttek 12-t, és kérje meg őket, hogy mutassák be, hogy milyen sorrendben szerezték meg a 12 ütést! A helyes sorrendben: üssük meg az indulást, hívjuk le a pikk ászt és a treff ász, bubit (deblokkolások), most már le tudjuk hívni a pikk királyt és dámát, majd a kőr dámával menjünk le az asztalra, hogy lehívjuk a treff királyt és dámát, végül a kőr ásszal vissza kézbe, és amikor a másik kőr figurát is lehúzzuk kézből, kiderül a kedvező elosztás, és a 13. kőr lesz a 12. ütésünk.

#### Ellenőrző kérdések

- Hogyan deblokkoltál?
- Adj egy példát a belső sorozat tetejével történő indító kijátszásra!
- Hogy kezeled az alábbi színt, ha az asztalról kell hívni:

♦ A D 10 4

♦ K B

### Tananyag

Az első lépés

Hagyjuk, hogy gyorsan játsszák le a lecke leosztását!

A felvevő Dél lesz, nyilvánvalóan 3Sz-t fog mondani, és az indulás a kőr ász lesz (tanács 6.1.). Ebből következően a felvétel 2-öt fog bukni, miközben a felvevő nem tehet semmit ez ellen. Pedig a Döntési táblázat azt mondja, hogy 25 ponttal a vonalon 3Sz-t kell mondani...

Próbálja meg kitalálni velük, hogy miért bukott el a felvétel, és vezesse be a védett és védetlen szín fogalmát! Ebben a leosztásban a kőr szín nyilván védetlen, hiszen a felvevővonalon sem magas kőrök, sem sok kőr színű lap nincs, amivel megakadályozhatná, hogy az ellenfelek sorozatban lehívassák kőr ütéseiket.

Mit lehet tenni, ha az egyik vonalnak van elég pontja bizonyos számú ütés vállalására, de van egy védetlen szín? Semmiképpen nem szabad szan felvételre vállalkozni, hanem adujátékot kell játszani, azaz választani kell egy olyan színt, amiben több lapunk van az ellenfélnél, és ezt a színt a többi fölé emeljük (tanács 6.2.).

Miben is nyilvánul meg ez a többi szín fölé emelés? Abban, hogy ha egy hívott színből elfogynak a lapjaink (vagy eleve nem is voltak), akkor ellophatjuk az ütést egy adu színű kártya hozzátevésével, mert az adu színű lapok magasabb rangúak a többi szín lapjainál.

Gyorsan írjon fel erre egy példát:

Pikket választott adunak, és az ellenfelek a kőr ásszal indulnak. Ezt osztották ebből a két színből:

♠ K 8 2

♥ 10 6 4 2



♠ A B 7 5 3

♥ 7

Az első ütés után az ellenfél a kőr királlyal folytatja. Szan felvétel esetén ezt az ütést is (és esetleg még többet) az ellenfél vinné, de pikk felvétel esetén ellophatja a kőr királyt a pikk 3-mal, és megszerzi az ütést (tanács 6.3.).

Húzza alá, hogy a lopás csak lehetőség, nem kötelező: a bridzs egy „szabad játék”, ahol mindenki azt csinál a kártyáival, amit akar (azért színre színt kell tenni), de mutasson rá a lopás hatalmas előnyére: kis lappal is meg lehet ütni az ellenfél nagy lapját. Mutassa be a felüllopás fogalmát, hangsúlyozva, hogy ez is csak lehetőség, nem kötelező!

Itt az idő, hogy feltegyük a kérdést: mikor játszunk szant, és mikor (adu)színt? Amikor a vonalon van egy olyan szín, amiből a két játékosnak együttesen legalább 8 darab lapja van, akkor ezt úgy hívjuk, hogy színtalálkozásuk van ebben a színben (tanács 6.4.). Kérdezze meg őket, vajon miért pont min. 8 kell ehhez! Azért, hogy biztosak lehessünk benne, hogy a színben jelentős fölényben vagyunk az ellenfelekkel szemben, akiknek nem lehet együttesen sem 5-nél több lapjuk.

Mutassunk rá, hogy a lopás lehetősége nem csak a felvevőt illeti meg, hanem az ellenfelek is élhetnek ezzel a joggal. Ebből következik, hogy célszerű leaduzni (elvenni az ellenfelek aduit) gyorsan a parti elején, hogy az ellenfelek esetleges lopását lehetetlenné tegyünk!

Vonjuk le a következtetést: san felvételben a kőr színbeli rövidség hátrány (mert az ellenfelek lehívhatják az összes körjüket, miközben a felvevő nem tehet semmit), de pikk felvétel esetén előny (mert amint elfogytak a kőr színű lapok, már lophatunk). Tehát, akkor kell adu felvételt választani, ha van olyan rövid szín, ami san felvétel esetén nekünk hátrányos lenne (az ellenfeleknek viszont előnyös).

### Elosztási pontok

Nagyon fontos, hogy ha egy rövid szín (ami akár színhiány is lehet) miatt adu felvételt játszunk (mert van színtalálkozásunk), akkor a figura pontokhoz adjunk hozzá többlet elosztási pontokat (tanács 6.6.)!

Adja meg az értéküket és a jelentésüket a kiemelt szavaknak! Többlet (elosztási) pontok:

3 pont minden egyes **színhiány**ért (sikén),

2 pont minden egyes **szingli**ért,

1 pont minden egyes **dubló**ért.

Adjunk továbbá 1-1 többletpontot minden egyes aduért, ami a minimális 8-as színtalálkozás fölött van! Kérdezzük meg, hogy ez miért jó! A helyes válasz: „mert sok adunk van” vagy még inkább „az ellenfeleknek kevés az adujuk”. Nagyon dicsérje meg azt, aki megemlíti: „az ellenfelek kevés aduját gyorsan el lehet venni”! Adjon nevet ezeknek a többletpontoknak (mondjuk adutöbbletpont), és foglalja össze az EF pontokat (elosztási és figura pontok) (tanács 6.7.)!

Térjen vissza a nap leosztására, de most számoljon elosztási pontokat is pikk adu mellett. Továbbra is ragaszkodjon a Döntési táblázatban foglaltakhoz, tehát hogy bizonyos pontmennyiséggel bizonyos számú ütésre kell vállalkozni.

### A második lépés – a licitálás

Megállapíthatjuk, hogy Észak-Délnek összesen 33 EF pontja van. Ne fogadja el most a fejszámolást, hanem a táblán, írásban, feketén-fehéren számolja össze:

Északnak van 10 FP-ja és 2EP-ja (a szingli körért), összesen 12 EP;

Délnek van 16 FP-ja és 2 EP-ja (a kör és treff dublóért), összesen 18 EP;

valamint a 11 lapos színtalálkozásért jár még további 3 pont.

Ez összesen  $12+18+3=33$ .

Tehát Dél  $6\spadesuit$ -re vállalkozhat (a Döntési táblázat iránymutatása alapján).

Most játsszák le újra a partit! Az indulás maradjon a kör ász, és a folytatás is legyen ugyanaz: a kör király! Akárhogy is játszik a felvevő, teljesíteni fog.

Fejezze be az órát azzal a tanulsággal, hogy még ha meg is lehetne csinálni a 3Sz-t (persze ebben az esetben mindenképpen kettőt bukik), nem érne semmit, mert pikk adu esetén bukhatatlan kieszlem van a lapban. Vonassa le velük a következtetést, hogy ha csak lehetséges (azaz van min. 8 lapos színtalálkozás), játsszanak adu felvételt, mert ilyenkor meg tudják állítani az ellenfeleket, hogy egy színből rengeteget üssenek (lopással).

Hangsúlyozza az aduszín eme hasznát:

**Az adu arra való, hogy az ellenfél magas lapját ellopjuk, hogy ne veszítsük el a helyzet ellenőrzését!**

Mielőtt szabad játékot engedélyezne (gyakran ennél a leckénél nem marad idő a játékra, de hangsúlyozza a gyerekeknek, hogy ez az egyik legfontosabb óra volt), kérje meg őket, hogy szóban számolják ki, hogy kinek hány pontja van a következő két példában:

a)  $\spadesuit$  K 3  
 $\heartsuit$  A 7 6 4 3  
 $\diamondsuit$  9 8 7 5  
 $\clubsuit$  A K  
  
 $\spadesuit$  A D 9 4  
 $\heartsuit$  K D 8 2  
 $\diamondsuit$  –  
 $\clubsuit$  10 7 5 3 2

b)  $\spadesuit$  D B 7 3 2  
 $\heartsuit$  A K 8 6 4  
 $\diamondsuit$  8  
 $\clubsuit$  A 2  
  
 $\spadesuit$  A K 9 8 5  
 $\heartsuit$  7 2  
 $\diamondsuit$  D B 7  
 $\clubsuit$  K 7 3

## Leosztás

	♠ 10 9 6 3 2		A felvétel: 3Sz			
	♥ 5		Az indító kijátszás: a ♥ ász			
	♦ K B 4 3					
	♣ A D 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 B	
É						
Ny      K						
D						
♥ 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					

## Tanácsok

- 6.1. Még ha gyorsan is kell a tanulóknak lejátszaniuk a napi példa leosztást, akkor se adja meg nekik, hogy mi legyen a felvétel és az indító kijátszás! Már „elég nagyok” ahhoz, hogy ezeket maguk találják ki!
- 6.2. Az adu fogalmának bevezetése, az adujáték előnyének megértetése távolról sem egyszerű feladat. Haladjon lassan és módszeresen! Már tkp. néhány órával elkezdte felkészíteni a gyerekeket, amikor szan, azaz nem adu felvételről beszélt. Miért? Nyilvánvalóan azért, mert ha van nem adu felvétel, akkor kell lennie adu felvételnek is! Most adja meg az adu szó jelentését!
- 6.3. A táblára felírt példa után mutassa meg az adujáték előnyét, erejét, amellyel az ellenfelek erejének egy része leküzdhető! De emlékeztesse őket a feltételre: ahhoz, hogy lophassanak, nem szabad hogy a hívott színből kártyájuk legyen!
- 6.4. Ne említse a miszfit fogalmát!
- 6.5. Ha arról beszél, hogy „a felvételben pikk az adu”, akkor egyszerűen mondja azt, hogy „pikk felvétel”!
- 6.6. Mindenáron ragaszkodjon ahhoz, hogy elosztási pontokat számolásához színtalálkozás kell! Mutassa be a gyerekeknek egy példán keresztül: a partnerem adufelvételt szeretne játszani egy olyan színben, amiben 6 lapja van, de nekem nincs egy sem; ha nekem egy sincs az ő színéből, az egyáltalán nem előny, mert ezek a (hiányzó) kártyák mind az ellenfelek kezében vannak.
- 6.7. Ragaszkodjon ahhoz, hogy szan felvétel esetén nem lehet elosztási pontot számolni, hiszen ilyenkor a rövid színek hátrányt jelentenek!
- 6.8. **VIGYÁZAT!** Ez a lecke mindig nehéz a kezdőknek függetlenül az életkoruktól, mivel még sosem játszottak adufelvételt. Legyen türelmes, és lassan haladva érje el, hogy ne maradjon senkiben bizonytalanság, érje el, hogy mindenki értse meg a logikailag egymáshoz kapcsolódó részeket! A későbbiekben nagy nehézségei lehetnek, hogy ha nem tudja most tisztázni az adujátékkal kapcsolatos dolgokat a tanulók fejében, amikor még a két kéz ismeretében megválaszthatják az aduszínt, mert nemsokára megismerkednek a színek „megváltoztathatatlan” rangsorrendjével.



## 7. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

Ellenőrizze, hogy az elosztási pontok helyesek-e, és hogy nem felejtettek-e adni egy extra pontot az 1. c) feladatban a 9. aduért (treff)!

A 2. a) feladatban javasolja, hogy inkább szant játsszanak, mint treffet, de dicsérje meg azokat, akik észrevették a 8 lapos treff színtalálkozást!

Ellenőrző kérdések:

Kérjen pontos és világos válaszokat az alábbi kérdésekre:

- a) Mi az a színtalálkozás?
- b) Mikor kell adu felvételt választani?
- c) Miért lehet elosztási pontokat számolni bizonyos esetekben?
- d) Mi az a színhiány?
- e) Miért és mikor előnyös egy szingli?
- f) Miért adunk egy többletpontot a 9. aduért?

### Tananyag

Licitálás, ha adu is lehetséges

Magyarázza el, hogy adu felvételt csak min. 8 lapos színtalálkozás birtokában lehet választani, ezért az indulónak nyilvánvalóan meg kell ismernie a partnere elosztását! Tehát egy kicsit változtatni kell a licitálás eddigi menetén!

Semmi sem változik az induló számára, ha azt mondja: „Indulok” (mert van min. 12 FP-ja). A válaszolónak két lehetősége lesz a továbbiakban:

- a) Ha **legalább 8 FP-ja van** (tanács 7.1.), akkor ezt és a pontos elosztását ráírja egy papírra (tanács 7.2.), és odaadja az indulónak, aki összeadja a saját pontjaival, és a Döntési táblázatnak megfelelően közli, hogy mi lesz a felvétel.
- b) Ha **kevesebb, mint 8 FP-ja van**, akkor a válaszoló hangosan közli, hogy mennyi FP-ja van: „.....FP-om van”. Az induló most is összeadja a sajátjaival, és ha az összeg eléri a 20-at, akkor megkéri a válaszolót, hogy írja le egy papírra a pontos elosztását. Miután ezt megtudja, közli a felvételt. Ha az összeg nem éri el a 20-at, akkor azt mondja, hogy „Passz”. Most **az indulótól jobbra ülő ellenfél** írja fel a papírra a FP-jait és az elosztását, és adja oda a partnerének, hogy az kiválaszthassa a megfelelő felvételt (tanács 7.3.).

Írja fel a következő lapokat a táblára, és vegye át, hogy mi történik a licitálás során:

♠ K 8 5 2

♥ A 9 5

♦ D 7 4 3

♣ 10 8

	É	
		D

♠ A 9 6 4 3

♥ 7 2

♦ K B 9 5

♣ A D

Dél azt mondja, hogy „Indulok”.

Észak erre felírja egy papírra, hogy: 9 figura pont, 4 pikk, 3 kőr, 4 káró, 2 treff (tanács 7.5. és 7.6.).

Dél összeadja fejben a figura pontokat:  $14 + 9 = 23$ . Ezután szintén fejben megállapítja, hogy a pikk színből együttesen 9 lapjuk van. Tehát pikk lesz az adu, ezért elosztási pontokat is számolhat fejben: 2 a kézben (a treff és a kőr dublóért) + 1 a partnernél (a treff dublóért) = 3.

Dél továbbá fejben hozzáad még egy pontot a 9. aduért, így összesen  $23 + 3 + 1 = 27$  pontot számol. A Döntési táblázatnak megfelelően azt mondja, hogy „4 pikk a felvétel”.

Ha szükséges, azonnal korrigálja a hibát miután ellenőrizte, hogy mit választott a felvevő (tanács 7.7.)! Ha az összes asztalnál rosszul választott volna a felvevő, akkor folytassa egy teljesen új leosztással (tanács 7.8.)!

Most jött el az ideje, hogy a tanultakat a nap leosztásával illusztrálja!

## Leosztás

Lejátszás – az ellenfél aduinak elvétele (leaduzás)

♠ 9 4

♥ K 9 7 2

♦ D 10 5 2

♣ K 6 2

A felvétel: 4♥

Az indító kijátszás: a ♠ király

♠ K D B 7 5

♥ 10 6 3

♦ A 6

♣ D 10 7

	É	
Ny		K
		D

♠ 10 8 6 3

♥ B 8

♦ 9 8 4

♣ B 8 5 4

♠ A 2

♥ A D 5 4

♦ K B 7 3

♣ A 9 3

**A licit:**

- Dél: „Indulok”.
- Észak ráírja a papírra, hogy: 2♠, 4♥, 4♦, 3♣ és 8 FP.

- Dél észreveszi a 8 lapos kör színtalálkozást, és számol: 18 FP + 1 EP (a saját kezében) + 8 FP + 1 EP (a partnernél) = 28 EP, tehát: „A felvétel 4♥”.

Hagyjuk, hadd játsszák le a partit, miután ellenőriztük a felvételt és az indító kijátszást!

Lesznek olyanok, akik a káró színnel kezdik a partit, és az ellenfél lopni fog. Az adu felvétel előnyeit nem mindenki látja át azonnal, előfordulhat, hogy ennél a leosztásnál lesz olyan felvevő, akinek mind a négy aduja ott lapul a kezében, pedig már csak 5 vagy 4 lap maradt összesen! Ez egyszerűen azért történik, mert még nem alakult ki bennük az a belső veszélyérzet, hogy az ellenfelek ellophatják a nem adu színű magas lapjaikat, de az is előfordulhat, hogy csak halványan olyasmire emlékeznek, hogy a lopás a felvevő kizárólagos joga és lehetősége. Itt a megfelelő alkalom, hogy rámutasson az elkövetett hibákra, és rávilágítson, hogy az ellenfelek nem fognak tudni lopni, ha nincs adujuk, mert elveszünk tőlük. A tanulók maguktól is le fogják vonni a tanulságot:

Adu felvétel esetén csaknem mindig helyes elvenni az ellenfelek aduit, hogy ne lophassanak.

Kérje meg azokat, akik elrontották előszörre a lejátszást, hogy játsszák újra a partit a következő módon: üssék meg az indító kijátszást, vegyék el az ellenfelek aduit, aztán dolgozzák ki a káró ütések!

## Tanácsok

- 7.1. Próbálja meg rávezetni a tanulókat, hogy miért éppen min. 8 figura pont szükséges ahhoz, hogy az induló partnere válaszoljon! Emlékeztesse őket, hogy hány pont kell az induláshoz!
- 7.2. Ne felejtse el minden tanulónak kiosztani egy darab papírt a licitáláshoz!
- 7.3. Ragaszkodjon ahhoz, hogy a papírra felírva cseréljen gazdát az információ, annak ellenére, hogy ez kicsit több időt vesz igénybe, mint a szóbeli közlés, viszont sokkal kevesebb lesz a hibás számolás, valamint sokkal nagyobb lesz a csönd, miközben a induló fejben dönt a felvételtől.
- 7.4. Az „újszerű” licitálást mutassuk be minden asztalnál úgy, hogy az egyik gyerek legyen az induló, a partnere a válaszoló!
- 7.5. Amint az induló megkapja a papírt, és még mielőtt bármit is csinálna, mondassuk el vele, hogy mit kell keresnie először: a min. 8 lapos színtalálkozást (az előre leosztott példa partikban most még csak a nemes színekben lesz ilyen), majd össze kell adnia a figura pontokat, ezután az elosztási pontokat, végül az adu többlethosszúságért esetleg járó pont(ok) jöhet(nek). Kérjük meg az indulókat, hogy ezeket a számításokat ceruzával a papíron végezzék el, ami ugyan időbe kerül, de meg lehet vele előzni néhány tévedést!
- 7.6. Óvatosan ellenőrizze, hogy a válaszoló az egyes színekben a lapjainak a darabszámát (azaz az elosztását), és ne a színen belül meglévő figura pontjait írja fel!
- 7.7. Kérje meg az indulókat, hogy a papírra írják fel a két kéz EP-jeit és a felvételt, hogy könnyebb legyen ellenőrizni!
- 7.8. Készüljön fel egy tartalék bemutató leosztásra arra az esetre, ha a túl nagy értetlenség és a sok hiba miatt meg kellene ismételni, hogyan is működik az „újfajta” licitálás!

## 8. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

Alaposan figyeljünk a pontszámításra. Egy-egy pont elszámolásával túl magas felvételre vállalkozhatunk, vagy nem a megfelelő felvételt választjuk, túl alacsonyan maradunk és nem kapunk gém- vagy szem jutalompontokat.

#### Általános kérdések:

- Hány elosztási pont jár a szingliért?
- Hány plusz pontot számoljunk egy 11 lapos színtalálkozásért?
- Minimum hány lap esetén beszélhetünk színtalálkozásról?

### Tananyag

#### Írástáblázat színjátékban

Magyarázzuk el, hogy az a módszer, amivel a megfelelő felvételt elérjük (**Tanács 8.1.**) egy egyszerűsített licitálás, ami nem azonos az igazi bridzs-licittel. Azt később tanuljuk meg.

Bridzsben négy szint különböztetünk meg és a négy szint két csoportra osztjuk:
1. A pikk és a kőr a nemes színek. Ezekért több pontot kapunk, ha ezt választjuk adunak.
2. A káró és a treff az olcsó színek. Ezekért kevesebb pontot kapunk ( <b>Tanács 8.2.</b> ).

A nemes színekért 30 pont jár ütésenként, az olcsó színekért 20 pont jár ütésenként. Számolják ki a tanulók, hogy az egyes színekben hány ütésre kell vállalkozni, hogy megkapjuk a gémjutalmat. (Valószínűleg emlékeztetni kell őket, hogy hány ponttól jár a gémjutalom.)

Egyszerű a válasz: négy ütés kell a nemes színekben és öt ütés az olcsó színekben.

Vegyük elő a Döntési Táblázatot és közösen határozzuk meg, hogy a háromféle játékban (nemes, olcsó és szem) hány **figurapont** (FP) és **elosztási pont** (EP) kell a gém teljesítéséhez! Ezek után könnyű lesz kitalálni melyik a leggyakoribb gémbemondás.

Ismertessük meg a tanulókat a szkörhelyzet fogalmával (**Tanács 8.2.**).

Beszéljünk a szlemjuttalomról is (**Tanács 8.3.**), melyre a lecke elején már utalhatunk.

szlem	mansban	bellben
kisszlem	500	750
nagyszlem	1000	1500

Gyakoroltassuk a tanulókkal az eredményszámítást:

4 pikk egyenlő, bellben	.....
3 szan + 3, mansban	.....
5 káró egyenlő, bellben	.....
2 pikk + 2, bellben	.....
3 szan + 2, bellben	.....
6 kőr egyenlő, bellben	.....
7 treff egyenlő, bellben	.....
2 szan + 3, mansban	.....

Az írástáblázatból levonható egyik fontos tanulság, ha gém alatti felvételre vállalkozunk, ugyanannyi pontot kapunk, ha 1 + 2-t, ha 2 +1-et vagy 3=-t teljesítünk (**Tanács 8.4.**).

Hívjuk fel figyelmüket az "**öt bűvös számra**":

25 (= 3 szan), 27 (= 4 nemes), 30 (= 5 minor), 33 (= kisszlem) és 37 (= nagyszlem).

Többször ismételtessük el velük hangosan. Mindenki tanulja meg fejből (**Tanács 8.5.**).

**Balsiker** (bukás):

Emlékeztessük a tanulókat, hogy a bukás mansban - 50 pont/ütés bellben -100 pont/ütés.

Magyarázzuk el, hogy a siker (felvétel teljesítése) magasabb felvételeknél (gém, szlem) bellben többet ér, de a bukás is többbe kerül (az ellenfél ír többet).

## Leosztás

		♠ A 8 3		<b>Felvétel: 4 kőr</b>
		♥ D 6 3 2		
		♦ A D 5		<b>Indító kijátszás: ♠ K</b>
		♣ B 5 4		
		N		
♠ K D T 4			♠ 9 7 5 2	
♥ 9	W	E	♥ A 4	
♦ T 9 4 3			♦ B 8 6 2	
♣ K 9 8 2			♣ A 7 6	
		S		
		♠ B 6		
		♥ K B T 8 7 5		
		♦ K 7		
		♣ D T 3		

## A licit:

Dél: **Passzoló**; Észak: **Nyitok**.

Dél írásban átadja Délnek a szükséges információt: 2-6-2-3 elosztás és 10 figurapont.

Észak felfedezi a tízlapos színtalálkozást körben (plusz 2 elosztási pont), Délnél van még 2 elosztási pont a pikk és a káró dublóért, ez összesen 27 EP, így Észak 4 kört vállal, melyet Dél játszik, mert ő nála van a hosszabb aduszín.

Első próbálkozásra a legtöbb felvevő valószínűleg elbukja a felvételt. Még nem tanulták a vesztesítés számítását. Megtanulták, hogy először el kell venni az ellenfél összes aduját.

Pedig előbb a vesztesítés pikket kellett volna eldobni káróra, de ezt nem sokan veszik észre.

Az aduzás után káróit hívja le, majd megüt egy treffet, és csak most veszik észre, hogy baj van. A legtöbbjük így elbukja a felvételt. Nem tudják, hogyan tüntessék el vesztesítésüket.

Ezt a leosztást arra használjuk, hogy örökre megtanulják a vesztesítés fogalmát.

Két kérdésre kell válaszolniuk:

1. Szanzadu felvételnél mit kell számolni, mielőtt elkezdjük a játékot?
2. Miért beszélünk biztos ütésekéről?

Azzal a válasszal kezdjük, hogy azért biztos ütés, mert az ellenfelek nem tudják megakadályozni, hogy megüssük. Miért? Mert nincs aduszín, amivel ellophatnák.

Most vezessük be az adufelvételek fogalmát. Ha van aduszín éppen fordítva kell okoskodnunk: azokat az ütésekkel kell számolnunk, amiket feltehetően kiadunk, és biztosítsuk, hogy ne legyen több, mint amit az adott felvételnél kiadhatunk.

Térjünk vissza az eredeti leosztáshoz és számoljuk meg vesztesítésünket. Egy pikkben (**Tanács 8.6.**), egy körben, káróban nincs (**Tanács 8.7.**) és kettő treffben (**Tanács 8.8.**). Ez összesen négy, vagyis eggyel több a kelletténél.

Fogalmazzuk meg a feladatot: ha teljesíteni akarom a felvételt, egy vesztesítést el kell tüntetnem.

Most jön a feladat: hogyan érem ezt el?

Hagyjuk a tanulókat gondolkodni, talán rájön valaki.

Próbáljuk rávezetni őket, hogy a káró színt különösen nézzék meg. Ebben a színben nálunk van a három legmagasabb figura, de csak két lapunk van a színben Délen. Most kell, hogy fény gyúljon tanulóink fejében, és rájöjjenek, hogy egy vesztesítést el lehet dobni a káró dámára. Kérdezzük meg: vajon **melyik vesztesítést**? Ha azt válaszolják, hogy a treffet, mondjuk nekik, hogy annak **semmi értelme. Miért?** Okos, aki észreveszi, hogy ettől még mindig két vesztesítés maradt treffben. A pikk vesztesítést kell eldobni.

Végezetül kérdezzük meg, mit kell hívni a második ütésben. Maguktól találják ki, hogy a káró ötöst. Mutassuk be a kétkedőknek, hogy nem hívhatunk egyből adut, hiszen az ellenfél üt az adu ásszal és újra pikket hív. Így megmaradna a négy vesztesítésünk.

A nap tanácsa:

**Néha fontosabb előbb megszabadulni a vesztőnktől,  
mint elvenni az ellenfél aduit.**

## **Tanácsok**

- 8.1.** Ne használjuk még azt a szót, hogy licit.
- 8.2.** A szkörhelyzet fogalmát elmagyarázni elég nehéz feladat.  
Próbáljuk meg a tokokon látható szkörhelyzetekkel elmagyarázni, hogy négyféle lehetőség van: mindenki mansban, É-D bell, K-Ny bell és mindenki bell.  
Mindenkinek egyformán van minden szkörhelyzetben és ennek így is kell lennie, mert mindenkinek egyforma eséllyel kell játszania. Nagyobbat lehet bukni bellben, így óvatosabban is kell játszani, ha bellben van valaki. A prémiumpontok is nagyobbak. Pillanatnyilag elég ennyit tudniuk.
- 8.3.** Találgassanak tanulóink, mi is az a szlem? Próbáljuk őket rávezetni, hogy ezért különösen nagy jutalom jár.
- 8.4.** Az Írástáblázat segítséget nyújt, hogy ne kelljen hosszasan számolni, vagy ne tévesszék el a számolást (mennyit is ér 3 kör + 3).  
Mindig tartsák maguknál a tanulók (külön műanyag tok ajánlott).
- 8.5.** "**Az öt bűvös szám**" nagyon fontos! Külön írjuk fel a táblára.
- 8.6.** Kérdezzük meg miért van csak egy vesztő a kezünkben pikk színben.  
Ezzel ellenőrizhetjük, hogy megértették-e a vesztő lap fogalmát.
- 8.7.** Hangsúlyozzuk külön, hogy káróban milyen sok magas lapunk van.
- 8.8.** Kérdezzük meg miért csak két vesztőnk van treffben.  
A helyes válasz, hogy a D, B és T a két kézben biztosítja, hogy biztosan üssünk egyet, miután az ász és király már kiment.
- 8.9.** Szándékosan van eggyel több lap a második feladat első leosztásában DÉlnél.  
A figyelem, a koncentráció a jó bridzs-játékos képessége.

## 9. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

1. Sok furcsaság volt a feladatok között, ami arra szolgált, hogy felmérjük mennyire figyelnek a tanulók (7 pikk +1, szkörhelyzet megadása részjátékoknál stb.). Ellenőrizzük figyelmesen a megoldásokat.
2. Az a. feladatnál különösen figyeljünk. Nem lehet 27 lappal játszani egy vonalon. Hangsúlyozzuk, hogy milyen fontos minden leosztás előtt megszámolni lapjainkat. A fölösleges lap a treff kettes. A b. feladatban előfordulhat, hogy a jó kör színnel (csak hét lap), ebben vállalkoznak. Figyelmeztessük őket, hogy nem a minőség, hanem a mennyiség fontos az adu kiválasztásánál.

#### Általános kérdések:

- a. Mi a színtalálkozás?
- b. Mit jelent a sikén?
- c. Összesen 11 lapom van kör színben a két kézben. Hány elosztási pontot számolhatok ezért?
- d. Mit tegyek, ha partnerem kezdi a licitet, és nincs 7 figurapontom?
- e. Mit tegyek, ha én kezdtem a licitet és partnerem közli, hogy nincs 7 figurapontja?
- f. Mit tegyek, ha partnerem közli, hogy a pontok többsége nálunk van, de nekem csak 3 figurapontom van?

### Tananyag

Magyarázzuk el, hogy színjátékban az indítókijátszást más szempontok alapján kell kiválasztanunk. A felvevő ilyenkor hamar ellophatja magas lapjainkat.

Kétféle indítást részesítsünk előnyben:

- a. Rövid sorozat legnagyobb lapját. Nem ugyanaz a helyzet, mint szanzadujátékban, vagyis, hogy felmagasítsuk hosszú színünket. Színjátékban elsősorban meg akarjuk ütni nagy lapjainkat (**Tanács 9.2.**).
- b. Szingli színünket, ha van adunk, hogy később lopjunk. Egy szín lapjának ellopás nem csak a felvevő joga.



## Leosztás

### Vesztők - Lopás a játékban

		♠ K T 9 6			Felvétel: 4 pikk
		♥ 8			
		♦ K 7 5 2			Indító kijátszás: ♦ D
		♣ T 7 6 2			
		N			
♠ 8 2				♠ 4	
♥ D 9 4 3 2	W		E	♥ K T 7 5	
♦ D B T				♦ A 9 6 3	
♣ K B 5				♣ D 8 4 2	
		S			
		♠ A D B 7 5 3			
		♥ A B 6			
		♦ 8 4			
		♣ A 9			

### A licit:

Ellenőrizzük, hogy Észak-Dél vonal valóban a 4 pikk felvételhez jutott-e (**Tanács 9.1.**). Nyugatnak a káró dámával kell indulnia (**Tanács 9.2.**). A felvevő az asztalról a királyt teszi, amit Kelet ásza üt. Káró visszahívás következik a tízeshez majd Nyugat a bubit hívja, amit a felvevő ellop. A felvétel probléma nélkül teljesíthető, ha a tanulók észreveszik, hogy a kézi két veszto kört el kell lopni az asztal aduival, miután elvettük ellenfeleink aduit.

A leosztás lényege, hogy megtanuljuk különválasztani vesztoinket, két csoportra:

- Elkerülhetetlen veszto:** amit mindenképpen ki kell adni (**Tanács 9.3.**).
- Átalakítható (elkerülhető) veszto:** azon veszto, melyeket nyerőkké alakíthatunk.

Ebben a leosztásban jól látható a különbség. A Dél kezében lévő veszto két kategóriába tartoznak:

- elkerülhetetlen vesztoink, a két káró (amit megütöttek), és a treff kilences (**Tanács 9.4.**),
- átalakítható veszto, a kőr bubi és hatos, amit ellophatunk az asztalon (**Tanács 9.5.**).

A mai nap tanács:

**A lopás az egyik legjobb módszer,  
hogy veszto lapjainkból nyerőt csináljunk.**

## Tanácsok

- 9.1. Emlékezzünk a passz lehetőségére. Ha nincs nyolc figurapontunk, nem kell a kis lapot kitöltenünk, csak bejelenteni pontszámunkat.
- 9.2. Mutassuk be a logikáját, miért jó "rövid sorozat tetejével" indulni.  
Ha hosszú színünkkel indulunk, nagyobb az esély, hogy azt a felvevő ellopja, és ezzel elvesztjük az indulás előnyét.
- 9.3. Példával mutassuk be az elkerülhetetlen veszítőket.  
A legbiztosabb ütések az adu ász, az adu király, vagy egy szín ásza, ha nincs valahol sikén, egy szín királya stb.
- 9.4. Kérdezzük meg, hogy a treff kilences miért biztos veszítő.  
Mert nincs magas lap az asztalon, amire eldobhatnánk.
- 9.5. Amikor elmagyarázzuk a játéktervet, külön hangsúlyozzuk az aduk erejét, amivel a veszítőket nyerőkké változtathatja.

## 10. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Játékterv színjátékban

**Feladat kijavítása:** 4. leosztás

Mutassuk rá, hogy körben két vesztonk van, káróban egy és treffben is egy vagy kettő.

Próbálják meg kitalálni, hogy miért. Emlékeztessük őket a veszto lap meghatározására.

Valójában csak akkor lesz veszto, ha az ellenfelek megütik. ha teszünk ez ellen valamit, akkor nyerővé válhat (**Tanács 10.1.**). Az adott leosztásban két veszto ellen (négyből vagy ötből) nem tehetünk semmit. Próbálják meg kitalálni melyik az a két veszto!

Talán rájöttek, hogy egy biztos vesztonk van káróban és egy vagy kettő treffben.

A teljesítés lehetősége, hogy két kör vesztonket eltüntetjük (**Tanács 10.2.**).

Másik lehetőségünk treffben van (ezt nem olyan fontos hangsúlyozni, másik lecke feladata).

Ha a treff ász jó helyen van (figuránk előtt), mindkét figuránkkal üthetünk.

**Általános kérdések:** mindenféle segédeszköz nélkül (Döntési Tábla) kell megoldani

- a. Mi az öt bűvös szám?
- b. Mi az a minimális pontszám (EP), amivel már felvételre lehet vállalkozni?
- c. Melyik pontszámmal (EP) mit lehet játszani?  
28 pont .....  
32 pont .....  
23 pont .....  
37 pont .....
- d. Mi a különbség a figurapont és az elosztási pont között?

### Tananyag

A mai lecke feladat, hogy a tanulók pontos képet kapjanak az adujátékról, hogyan kell vesztoiket számolni.

Eddig csak a **felvevő szempontjából** (kezeből) számoltuk a vesztoket. Magyarázzuk el, hogy valójában mindig kell választani egy **irányító kez**et, és abból kell vesztoinket számolni. Ez lehet az asztal is.

Nézzük a következő példát:

Találják ki a licitet, amivel 4 pikkig érnek (az induló Dél)

♠ A B 8 6 4

♥ K 9 3

♦ 4 2

♣ D B 5

=====

♠ K D 7 2

♥ A 4

♦ D 8 5 3

♣ K 7 2

Kérdezzük meg tanulóinkat, szerintük melyik kéz az irányító kéz, és miért?

Általában azt a kezet kell választani, amelyikben hosszabb az aduszín, mert ebben a kézben többnyire kevesebb a vesztő. Ha kiválasztattuk az irányító kezet, **minden színt egyesével** kell szemügyre vennünk, hogy abban hány vesztőnk van és a másik kéz ebből hányat **fed**.

Észak kezét választjuk irányító kéznek. Kezdjük a pikk színnel. A tanulók próbáljanak meg válaszolni minden kérdésre. Hány vesztőnk van pikkben (2)? Hányat fed ebből Dél (2)?

Hány vesztőnk marad pikkben (0)?

Következik a kőr szín. A pillanatnyi helyzet, hogy két vesztőnk van, amiből egyet fed Dél ásza. Ez még változni fog. (**Tanács 10.3.**)

Káróban nem lesz nehéz kitalálni, hogy két vesztőnk van.

Treffben nálunk van a király, a dáma és a bubi (a két kézben). Így csak az ászt adhatjuk ki, vagyis egy vesztő (**Tanács 10.4.**).

Összegezve láthatjuk teljes laperónket, vesztőinket. Pikkben nincs, kőrben egy, káróban kettő és treffben egy. Most kell kialakítani játéktervünket, hogyan teljesítjük a felvételt.

Hogyan érjük el, hogy ne adjunk ki háromnál többet (4 pikket így még teljesíthetjük)?

Első lépés meghatározni melyek a biztos vesztőink.

Másodszor megnézni melyek az átalakítható vesztők, amelyeket bizonyos körülmények között elkerülhetünk.

Remélhetőleg rájönnek, hogy az egyetlen esély a kőr színben kínálkozik.

Hogyan lehetséges ez?

Ha nem találják a helyes választ, utaljunk vissza a korábbi leckékre.

Lopjunk a rövidebb aduból (hangsúlyozzuk, hogy ez mindig az irányító kézzel szemben van).

## Leosztás

### Lopjunk rövid aduból magasan

		♠ K 6 2			<b>Felvétel:</b> 4 kör
		♥ D 7 3			
		♦ B 4			<b>Indító kijátszás:</b> ♠ D
		♣ D T 7 6 4			
		N			
♠ D B 9 5				♠ A T 3	
♥ 5	W		E	♥ 9 8 4	
♦ T 8 3 2				♦ D 9 6	
♣ K 9 5 2				♣ A B 8 3	
		S			
		♠ 8 7 4			
		♥ A K B T 6 2			
		♦ A K 7 5			
		♣ - - - -			

#### A licit:

Dél kezd és megtudja Északtól, hogy elosztása 3-3-2-5, 8 figuraponttal.

Dél összeszámolja pontjait, saját kezében 15 + 3, Északnál 8 + 1 plusz 1 pont a kilences kör színtalálkozásért, ez összesen 28 pont. Ez éppen elég a 4 kör felvételhez.

Az indító kijátszás a pikk dáma.

Az asztról a királyt teszi, amit Kelet ásza üt. Kelet a pikk tízessel, majd a hármassal folytatja. Nyugat kárót hív, B-D-A.

Innen folytathatják tanulóink. Akiknek nem sikerül a teljesítés mutassuk be, hogy két hibát lehet elkövetni. Egyesek túl korán kezdenek el aduzni (**10.5.**), így nem marad elég adujuk a vesztő kárók ellopásához. Mások figyelmetlenül engedik Keletnek, hogy amikor utolsó kárójukat ellopják a kör hetessel, azt felülloppja (**10.6.**).

Mielőtt újrajátszanánk a leosztást készítsünk nagyon alapos játéktervet, lépésről lépésre.

1. Válasszunk irányító kezet. Legyen Dél, hiszen itt jóval hosszabb az adu.
2. Számoljuk meg vesztőinket, 3 pikkben (elkerülhetetlen, ellenfeleink megütik az elején), kettő káróban (ezek átalakíthatók, lopással), körben nincs (minden magas figura nálunk van), treffben sincs (sikén az irányító kéz).
3. Hogyan tüntessük el a két vesztő kárót? A tanulóknak meg kell találni a helyes választ, az asztal aduval kell ellopni.

Minden tanulónak illő megtalálni a helyes megoldást, hogy az utolsó kárót az asztal magas adujával kell ellopni (dámával). Vajon miért? Két okból is. Egyrészt tudjuk, hogy Keletnek nincs több kárója, másrészt az összes magas adu nálunk van, így megengedhetjük magunknak, hogy biztonságosan a dámával lopjunk (Tanács **10.7.**).

A mai napi tanács:

**Ha tudjuk vagy sejtjük, hogy valószínűleg felüllopnak, lopjunk magas adunkkal.**

## Tanácsok

- 10.1.** A nyolcadik leckében már megismerkedtünk a veszítő fogalmával. Kétféle vesztről beszéltünk: az **elkerülhetetlen** vesztről, amit mindig kiadunk és az **átalakítható** (elkerülhető) vesztről, amitől megszabadulhatunk.
- 10.2.** Amikor a második veszítő körünket is el szeretnénk lopni vegyük észre, hogy azt felüllophatják. Az adott leosztásban nyugodtan lophatjuk adu figurával, a két kézben van az összes adu figura.
- 10.3.** Ne kérdezzünk rá egyenesen, hogyan tüntethetik el veszítőjüket. ha tudnák is, a lecke feladat, hogy előbb számolják meg veszítőiket és csak utána készítsenek játéktervet.
- 10.4.** Ahogy számoljuk a veszítőket színenként írjuk fel a táblára, melyik színben hány veszítő van.
- 10.5.** Figyelmeztessük tanulóinkat, hogy ha két veszítőt akarunk ellopni, ahhoz legalább két adu kell. Addig legfeljebb egyszer aduzhatunk, amíg nem loptunk.
- 10.6.** Akiknek nem tűnt fel, hogy mi is a probléma, magyarázzuk el, hogy nem árt számolni, hogy hány káró ment ki a játék folyamán.  
A számolás minden színre igaz - jó tanács.
- 10.7.** A helyes válasz: **"Az ellenfeleknek összesen négy adujuk van, a felvevőnek a kezében pedig ott marad négy adufigura"**.

# 11. ÓRA

## Házi feladat ellenőrzése

### Feladat kijavítása:

1. Végig kell gondolni, hogy melyik kombináció mit is ér?  
K D 4 / K 5 4 / 8 3 2  
Bevezetjük a **fél veszítő** fogalmát, lehet, hogy üt, lehet, hogy nem.
2. Az **a.** esetben nagy aduval kell lopni, mert nálunk van az összes nagy adu és biztos, hogy negyedik körünket felüllopnák.  
A **b.** esetben éppen fordítva, a nagy aduval való lopásnak semmi értelme, mert ha naggyal lopunk biztos, hogy adunk egy adu ütést az ellenfélnek, és nincs igazán felüllopási veszély.

### Általános kérdések: emlékeztető

- a. Mi a veszítő ütés?
- b. Hogyan szabadulhatunk meg a veszítőtől?
- c. Mi az első dolgunk színjátékban?

## Tananyag

### Egyszerű impassz - Kényszerítő impassz

Rakjuk a következő lapokat:      A D  
  ===  
  4 2

Kérdezzük meg: "**Minimum hányat ütünk ebben a színben, ha a kézből hívunk? Lehet-e ennél többet ütni?**" (Tanács 11.1. és 11.2.)

Gratuláljunk annak, aki rájött, ha a király baloldalon van kettőt üthetünk. Azonban az ellenfél általában nem teszi meg azt a szívességek, hogy berakja királyát (ami megoldaná a felvevő problémáját), inkább kicsit tesz, remélve, hogy a felvevő az ászt teszi (ő meg üt a királlyal).

Azzal, hogy a dámát tesszük harmadik helyen, 50-50%-os esélyt játszunk meg (kétféle lehetőség közül az egyik, hogy a király jó helyen van). Ha az ászt játszunk ki 0%-os esélyünk van, hogy a királyt elfogjuk (**Tanács 11.2.**).





Az utolsó két esetben kérdezzük meg, melyik irányban adhatjuk meg az impasszt. Végül mutassuk be, hogy kétféle impassz lehetséges, sima impassz és kényszerítő impassz is.

Játszassuk le a 10/B leosztást.

## Tanácsok

- 11.1. Amikor megkérdezzük, hogy lehet-e kettőt ütni az A-D-ből, biztos lesz, aki úgy gondolja, a király beeshet az ászba. Ez valóban igaz, de magyarázzuk el, hogy ez nagyon valószínűtlen, jobb erre nem számítani.
- 11.2. Az impassz magyarázatánál mutassuk be, hogy ha a király jobb oldalon lenne, nincs esélyünk elfogni, tehát ezt a **feltételezést** el kell vetni.
- 11.3. Ahogy kezeljük a három lapot (próbáljuk elfogni a dámát), próbálják meg kitalálni miért az ásszal kell kezdeni. Talán lesz aki rájön, hogy elfoghatjuk a szingli dámát.
- 11.4. Számoljuk meg biztos ütéseinket, ahogy azt szanzaduban kell. Magyarázzuk el, hogy káróban miért lesz négy ütésünk. Csak mellékesen említsük meg, hogy ha egy színből öt lap van az ellenfélnél, akkor három esetből kétszer annak elosztása 3-2 lesz az ellenfeleknél.
- 11.5. Elemezve a nap leosztását próbáljuk meg levonni a tanulságot. A játékot próbáljuk meg reményeink szerint alakítani, ahhoz a feltételezéshez igazodni, ami számunkra kedvező. Reméljük, hogy egy meghatározott magas figura az egyik meghatározott ellenfélnél lesz, és játsszunk ennek megfelelően (valóságban is ott lesz?). Ha mégsem ott lesz vonjuk le a következtetést: nem tehattünk semmit.
- 11.6. A mai lecke magyarázatánál ne legyünk túl tudományosak. Próbáljuk meg a tanulókat rávezetni az impassz lényegére. Hangsúlyozzuk, hogy az impassz egy újabb módszer, amivel plusz ütésekert szerezhettünk (lopás volt az első).
- 11.7. Nyugatnak kell indulnia a felvétel ellen. Kérdezzük meg melyik színt választaná. Mutassuk be, hogy a pikk szín könnyen felmagasítható, ha a partner hoz valami segítséget. Utána már csak a szín megfelelő lapját kell kiválasztani. Mivel nincsenek érintkező nagy lapjaink, nem hívhatunk figurát, hívjunk egy kis lapot.
- 11.8. Mielőtt rátérnénk a felvevő játékára, térjünk vissza Nyugat indító kijátszására, és magyarázzuk el miért választjuk **felülről a negyedikkel** indulásként (leghosszabb színünket sorba rendezzük nagyság szerint, és felülről a negyediket választjuk). Rajzoljuk fel a táblára Nyugat pikk színét, K B 7 6 4 és karikázzuk be a negyediket. Később a játék folyamán Nyugat eldobja a négyest, ebből partnere megtudja, hogy eredetileg **Nyugatnak öt lapja volt a színből**.

## 12. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

A 2. feladatban a lejátszást kellett gyakorolni.

Ha aduban legalább egy vesztőnk van (az ász), de lehet, hogy kettő (a dáma is), akkor nem mindegy hogyan kezeljük a színt, honnan hívunk először. Kezdjük a kezünkből a hármassal és tegyük az asztról a tízest, ha baloldali ellenfelünk kis lapot tesz. Ellenfelünk kárót hív vissza. Most már akárhonnán hívhatjuk az adut, a király vagy a bubi is kikényszeríti az ászt. Utolsó reményünk a kőr impassz maradt, de vigyázzunk. Mielőtt kőrt hívunk vegyük el ellenfeleink utolsó aduját, nehogy meglepetés érjen bennünket.

#### Általános kérdések:

Önként jelentkező tanuló magyarázza el a táblánál, hogy hogyan adhatunk impasszt egy király ellen.

## Tananyag

### Közvetett impassz - Szöktetés

Rakjuk a következő lapokat:

K 3

===

4 2

Kérdezzük meg tanulóinkat, lehet-e ütést szerezni a fenti lapokból, és milyen körülmények között.

Magyarázzuk el, hogy ha az asztról hívunk (királyt vagy hármast), semmi esélyünk nincs az ütésszerzésre. Maguktól kéne, hogy rájójjenek, ha a kettést hívják a király felé, mindig ütnek egyet, ha az ász jó helyen, a király előtt van.

Mutassuk be, hogy ez valójában hasonló helyzet, mint az egyszerű impassz (előző lecke leosztásában), amikor figurák felé hívunk, remélve, hogy a hiányzó figura **jó helyen** lesz.

Próbálják meg maguk elmagyarázni, mi a különbség a két eset között.

A vitát zárjuk le összefoglalva:

- a. A szöktetésnél egy **magányos figura** felé kell hívunk, míg az egyszerű impassz esetében több figura, **villa** felé hívunk.
- b. Ahhoz, hogy szöktetéssel ütést szerezzünk, előbb meg kell adni a lehetőséget az **ellenfélnek, hogy ütést szerezzen**, és ha sikerül csak utána üthetünk mi. Egyszerű impassz esetén **mi maradunk ütésben**, az ellenfél nem jut ütéshez.

## Leosztás

			♠ A 4 2		<b>Felvétel: 4 kör</b>
			♥ D T 6 3		
			♦ K 5 4		<b>Indító kijátszás: ♠ D</b>
			♣ D 8 2		
			N		
♠ D B T 5 3				♠ K 8 7	
♥ B 4	W	E		♥ 8 7	
♦ T 7 6				♦ B 9 8 2	
♣ K 9 4				♣ B T 7 6	
			S		
			♠ 9 6		
			♥ A K 9 5 2		
			♦ A D 3		
			♣ A 5 3		

### A licit:

Dél kezdi a licitet, partneréről megtudja, hogy elosztása 3-4-3-3, 11 figuraponttal.

Dél saját kezében 17 figurapontot számol, ehhez hozzáad még 1 elosztási pontot pikkben és 1 pontot a kör színtalálkozásért. Ez összesen 30 pont a két kézben, ami öt kör felvételre lenne elég.

Könnyű lesz tanulóinknak összeszámolni a veszítőket (**Tanács 12.1.**).

Várhatóan sokan elbukják a felvételt. Ha megkérdezzük, hogyan kezelték a treff színt, valószínűleg azt válaszolják, hogy meghívták a dámát, amivel impasszt akartak adni a király ellen.

Magyarázzuk el, hogy teljesen hibás így játszani a színt. Hiányzik az impassz (kényszerítő) egyik feltétele, hogy a bubi is nálunk legyen, vagy a felvevőnél, vagy az asztalon.

Próbáljuk rávezetni őket, hogyan oldhatjuk meg a problémát. Feltételezzük, hogy a király a baloldalon van, és játsszunk ennek megfelelően. Hívjuk a hármast a dáma felé, és tegyük a dámát, ha Nyugat nem játsza ki a királyt. Magyarázzuk el újra, hogy ugyanúgy viselkedtünk, mint az impassznál. 50-50%-os esélyünk van, hogy hol van a treff király. Ezt a módszert hívjuk **szöktetésnek**. A módszer alapelve a következő:

**Ha egy színben az egyik kézben A x x van, a másik kézben D x x, hívjunk kis lapot a dáma felé, és reméljük, hogy a király előtte lesz. Ha az ellenfél nem teszi be a királyt, tegyük a dámát, ezzel sikeresen végrehajtottuk a dáma szöktetését.**

Térjünk vissza újra a treff színhez. Mi történik, ha a király keletnél van, és a felvevő az asztalról a dámát hívja (**Tanács 12.2.**). Keletnek most a királyt kell rátennie. Ellenjátékként alapelv: **figurára figurát.**

Mutassunk be két példát:

- a.** Az asztal előtt ülünk, ahol egy magasabb figura van. Engedelmesen tegyük a hiányzó figurát (fedjük a hívott figurát) (**Tanács 12.3.**). Elemezzük közösen miért?  
A bridzs csapatjáték, a két játékos együtt éri el eredményét.  
"Nem tudom a felvevőnek milyen lapjai vannak, de sejtem, hogy impasszt fog adni. Ezért berakom figurámat, lehet, hogy partnerem így ütéshez jut."

Nézzünk újra egy példát, és mutassuk be, ha nem fedjük a figurát engedelmesen, partnerem tízese értéktelen, nem tud ütni. Ha fedem a dámát, partnerem üt.

	A B 2	
K 9 3	=====	T 8 7
	D 5 3	

- b.** Most az asztal mögött ülünk a királlyal.  
Ha egy magányos figura van csak az asztalon és a felvevő kijátszsa, fedjük. Figuránk ilyenkor semmit sem ér (lásd. az a. esetet).  
Ha sorozatot látunk az asztalon, ne fedjük. Fölösleges és egyben katasztrofális is lehet bizonyos esetekben.

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

## Tanácsok

- 12.1.** Páran különbséget tudnak majd tenni az elkerülhetetlen veszítő (pikk) és átalakítható veszítő (treff) között.
- 12.2.** Ez ál-impassz. Bizonyos esetekben ez az egyetlen esélyünk, ha nincs kisebb figuránk a két kézben. Ha a dámával kezdjük, és reméljük, hogy ellenfelünk spórol a királlyal és nem fed, valójában "együgyűnek" nézzük!
- 12.3.** Rajzoljuk fel az ábrát a táblára. A tanulók maguk is játsszák ki a lapokat, ahogy mi magyarázzuk.

## 13. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladata ellenőrzése:

1. Tedd a királyt, remélve, hogy partnerednél lesz a tízes.
2. Játssz ki a dámát, amivel kikényszeríted a felvevő ászát vagy királyát, és ezzel megőrzöd a T-8-as villát az asztali 9-4 mögött. Később így ütést szerezhetsz.
3. Hívd az ászot, majd kis treffet a dáma felé. A magas treff dámára eldobhatod vesztő pikkedet.

#### Általános kérdések:

- a. Hogyan kell játszani a következő lapokkal:

B 6 4 3

=====

A K 7

- b. Milyen játékmód a szöktetés?
- c. Az asztalon a következő lapokat látod: B T 9 8 5.  
Ebből a színből kezdedben van: D 6 4.  
Mit teszel, ha a felvevő a bubit hívja? Miért?

## Tananyag

Eddig csak nemes színű felvételeket játszottak tanulóink. Emlékeztessük őket, hogy ezen kívül is vannak felvételek, van amikor csak a minor színű felvétel teljesíthető. Általában azonban válasszuk a nemeseket (**Tanács 13.1.**).

Emlékeztessük őket, hogyan kell a minor színű felvételt kiválasztani:

- ha a párnak nyolc lapos nemes színű találkozása van nemest kell választani,
- ha nincs nemes színű találkozás, a felvétel kiválasztása a figurapontok összegétől függ,
- legalább 25 figuraponttal szanzadut kell választani,
- ha legfeljebb 24 figurapont van a vonalon, figyelembe kell venni a minor színű felvétel lehetőségét, ehhez legalább kilenc lapos színtalálkozás kell.



Mai napi tanulság:

**Mindig keresd a plusz ütés lehetőségét,  
ha ez nem veszélyezteti a felvétel teljesítését**

## **Tanácsok**

- 13.1.** Különösen fontos figyelni a tanulóknak, hogy az egyes színekben hány pontot kapnak a teljesítésért. Vegyék észre, hogy nyolcat kell ütni treffben, hogy ugyanannyi pontot kapjunk mint hét ütésért szanban. Körben kilencet kell ütni, hogy több pontot kapjunk, mint nyolc ütésért szanban.
- 13.2.** Hasonlítsuk össze az asztaloknál elért eredményeket. Magyarázzuk el, hogy ha versenyt rendeznénk, aki a legtöbb ütést teljesített (tizenegyet), sokkal jobb eredményt érne el annál, aki csak tízet ütött.
- 13.3.** Térjünk vissza az írástáblázathoz. Kérdezzük meg mennyit is ér a 4 káró =, illetve a 4 káró +1, és ezt hasonlítsuk össze azzal az eredménnyel, amit szanzadu játékban értünk volna el (várhatóan nyolc ütés).

## 14. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

- a. A nemes színű találkozást előnyben részesítjük az olcsó színű találkozással szemben.
- b. 26 figuraponttal 3 szanzadura vállalkozunk, függetlenül az olcsó színű találkozástól.  
Figyelmeztetés: 29 elosztási ponttal még nem licitálhatsz gémet treff színben.
- c. Nyolc lapos olcsó színnel inkább 1 szanzadut játszunk.

#### Általános kérdések:

- a. Milyen felvételt kell választani, ha kilenc lapunk van káró színben és nyolc lapunk pikkben a két kézben?
- b. Melyik felvétel ér többet: ??
- c. Kérjünk egy vállalkozót, aki elmagyarázza az expasszt ( K - 2 szemben 8 -3).

### Tananyag

Említsük meg, hogy eddig mindig az indulót hagytuk játszani, ő választotta ki partnerével, hogy mit játsszon. Az ellenfelek ez ellen nem tettek esemmit. Magyarázzuk el, hogy a bridzsben, ha az induló és partnere kis magasságú felvételt választ, az azt jelenti, hogy kevés pontjuk van.

Gyakran előfordul, hogy ilyenkor az ellenfelek felismerik, hogy nekik több elosztási pontjuk van mint az indulónak és partnerének: így ők is vállalkozni fognak, de ezt csak magasabb szinten tehetik.

Most kell elmagyarázni (definiálni) a licit fogalmát; jellemzője, hogy mindig csak felfelé mehet.

A licit (emelkedés) a bridzsben kétirányú:

- a. Egyrészt az egyik magasságú vállalást túllicitálhatjuk egy magassabb szintű vállalással: Pl. az egyik vonal vállalkozik 2x-re, míg a másik vonal 3y-t vállal (**Tanács 14.1.**).
- b. Másrészt túllicitálhatjuk ellenfeleinket a színek erősségével is; az erőssorrend: szan, pikk, kőr, káró és treff (**Tanács 14.2.**).





Mielőtt elkezdődne a játék kérjük meg Nyugatot gondolkodjon el az indító kijátszáson. Emlékeztessük, hogy partnere 2 pikkre vállalkozott, ez azt jelenti, hogy legalább öt pikkje van. Ezek után a pikk hármassal kell indulni (**Tanács 14.5.**).

Hagyjuk a tanulókat játszani - elég nehéz parti. A végén térjünk vissza, hogyan kellett volna megtervezni a játékot. Délnek kétféle terve is lehet:

- a. El kell lopnia vesztő pikkjeit az asztal aduival.
- b. A kéz vesztő lapját el kell dobnia a magas treffekre, miután felmagasította.

Mutassunk rá, hogy a pikkék ellopásához Délnek többször kézbe kell jönnie; ez elég nehéz, mert nincs túl sok közlekedése. Ha kiengedi az ütést az ellenfeleknek, ők adut tudnak hívni, megakadályozva őt a pikk lopásban. Így a treffek magasítása a könnyebb megoldás. Kérdezzük meg melyik treffet kell elsöre hívnia Délnek (**Tanács 14.6.**).

Használjuk fel a leosztást és magyarázzuk el, hogy Keletnek lehetősége van megütni vagy kihagyni a treff bubi hívást. Ha Kelet megüti az első treffet Dél könnyen az asztalra mehet és megütheti három kimagasodó treffjét. Ha azonban kihagyja az első treffet és csak a másodikat üti megnehezítheti a felvevő dolgát (**Tanács 14.7.**).

Ha befejeztük a lejátszás elemzését, próbáljuk meg lejátszani Kelet 2 pikk felvételét. Várhatóan 2 pikket, két treffet és egy kárót (ha nem találja el a káró dámát) ad ki. Ez azt jelenti, hogy ugyanabból a leosztásból lehet, hogy az egyik vonal teljesíteni tud egy színfelvételt, ugyanakkor a másik vonal magasabb szintű felvételt tud teljesíteni egy másik színben (**Tanács 14.8.**).

Végül hívjuk fel a figyelmet egy fontos tanulságra. A figurapontok összege mindig fix szám, az elosztási pontok mindig változnak, attól függően, hogy milyen a lapok elosztása. Így teljesen normális, hogy egy leosztásban (mint a fenti is) az egyik vonalnak, Kelet-Nyugatnak 23 elosztási pontja van és 2 pikket tud játszani, a másik vonalnak, Észak-Délnek 25 elosztási pontja van és 3 kört tud játszani (**Tanács 14.9.**).

## **Tanácsok**

- 14.1.** A hierarchia helyett használjuk a színek sorrendje kifejezést.
- 14.2.** Véssük a tanulók eszébe a színek sorrendjét. Magyarázzuk el, hogy ez milyen fontos.
- 14.3.** Mutassuk be milyen kapcsolat van az egyes színek és azok pontértéke között: pikk-kör és káró-treff között. Az értékesebb színek a nemes színek, ezek 30 pontot érnek ütésenként. A kevésbé értékes színek a minor színek, ezek csak 20 pontot érnek ütésenként. Felettük áll a szanzadu.
- 14.4.** Mindig az induló után következő ellenfél (az indulótól balra ülő) kéri el partnere kis papírját (információt).
- 14.5.** Ne ragaszkodjunk túlságosan a pikk hármassal induláshoz, de magyarázzuk el, hogy a Dáma indulás sorozat tetejét jelentené, így azzal ne induljunk.

- 14.6.** Újabb ellenőrzés, emlékeznek-e "hívj magas figurát a rövid színből": nem árt többször ismételni.
- 14.7.** Megkérdezhetjük Délt, hogyan kerül majd az asztalra, ha nincs több treffe. A helyes válasz, hogy az adu biztosítja majd az átmenetet.  
Megemlíthetjük, hogy nem mindig aduzhatunk ki egyből, különösen amikor az adu a közlekedő színünk, az biztosítja az átmenetet a magas lapokhoz.  
Ebbe itt ne menjünk bele részletesen, ez nem ennek az órának az anyaga.
- 14.8.** Hangsúlyozzuk ki a túllícitálás jelentőségét, nagy butaság lenne hagyni kelet-nyugatot 2 pikket játszani, amikor Észak-Dél lapjaival kilencet tudunk ütni kör adu mellett. (14.9.).
- 14.9.** Kérdezzük meg Keletet érdemes-e neki hármas magasságon játszania.  
Magyarázzuk el, hogy egyes esetekben érdemes elbuknia saját felvételét, mivel a bukásért járó pontoknál az ellenfél többet szerezhet, ha teljesíti saját felvételét.



**A licit:** Dél az induló. Miután kideríti, hogy nincs színtalálkozásuk nemes színben, de 26 figurapontjuk van vonalukon, nem okozhat problémát 3 szant licitálnia. Az ellenvonalon, Nyugat leghosszabb színének negyedik lapját hívja (**Tanács 15.1.** és **Tanács 15.2.**).

Azok, akik elbukják a felvételt csak azzal törődtek, hogy minden áron felmagasítsák treff színüket. Magyarazzuk el nekik, hogy tulajdonképpen jól gondolkodtak, de előbb át kellett volna gondolniuk, hogy milyen veszélyeket rejtett az indító kijátszás, az ellenfelek leggyengébb színünket támadták meg.

Próbáljuk meg közösen kirakni, milyen lehet a káró szín elosztása a két ellenfél között. Hány káró lehet Nyugatnál és hány Keletnél?

Magyarazzuk el, hogy miután a felvevő csak egy kárót tud ütni, azt próbálja meg minél későbbre halasztani (**Tanács 15.2.**), és jó tanácsként mondjuk el; szanzadu felvételnél minél gyengébbek vagyunk abban a színben, amivel az ellenfél támad, a lehetőségekhez képest annál tovább kell várni, hogy üssünk ebben a színben.

## Tanácsok

- 15.1.** Ne felejtse el, hogy az előző órán megtanul kulcsszóval kell kezdeni ezt az órát. A színek sorrendje nagyon fontos!
- 15.2.** Emlékeztessük a tanulókat az indítókiátszás szabályára: mindig a szín felülről negyedik lapját hívjuk az indítókiátszás alkalmával.
- 15.3.** Ha nem kérdezik meg maguktól, hogy miért, mi tegyük fel a kérdést. A legjobb válasz, ha a káró szín lapjait külön kirakjuk az asztalra és bemutatjuk mi történik, ha a felvevő kétszer kihagyja a káró hívást, és utána treffit hív. Ez a bemutató hatásosabb, mintha szóban próbáljuk elmagyarázni.
- 15.4.** A bemutató leosztást felhasználva meséljünk részletesen, hogy mit kell Keletnek tennie, ha tudja, hogy a káró négyes hívás felülről a negyedik. Magyarazzuk el, hogy elsőre legnagyobb lapját kell a káró indításba tennie, hogy felmagasítsa partnere színét. Mutassuk be, hogy hármás betétele az első hívásba milyen katasztrofális lenne, sőt hasonló lehet a helyzet a bubi kiátszásánál is (képzeld el a káró színben más kiosztásokat is).

## 16. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

- 1/a. A bubit kell tenni, és a kilencet kell visszahívni.
- 1/b. Magyarázzuk el, hogy mennyire fontos, hogy dámát tegyük. Lehet, hogy a felvevőnél van a bubi. Ragaszkodjunk ahhoz, hogy tízest kell visszahívni (ne említsük a páros-páratlan maradék lapszámot).
- 1/c. Tegyük a kettést. Magyarázzuk el, hogy a harmadik helyen nagyot elvet ilyenkor nem kell alkalmazni (ha az asztalról nagyobb lapot kértek, mint a mi legnagyobb lapunk), hiszen a dáma kijátszásával már nem tudjuk partnerünket segíteni. Mutassuk be, hogy ha dámát játszánánk ki a királyhoz, később partnerünket akadályozná, hogy hívni tudja ezt a színt. Legközelebb a dámát kell visszahívunk.
2. Ellenőrizzük, hogy helyesen írták-e le a tanulók az első ütést:  
♠ 4 (felülről a negyedik), az asztalról ♠5, Kelet ♠ A (harmadik helyen a legnagyobb), ♠ 6 a felvevőtől.

A második ütésben Keletnek a bubit kell visszahívnia. A felvevő, hogy királya lett a legmagasabb megmaradt lap kihagyhatja a hívást, mintha ásza lenne. Mutassuk be, hogy Nyugat azzal, hogy a második ütésbe a hármast teszi, egyben jelzi partnerének, hogy eredetileg öt lapja volt a színben (**Tanács 16.1.**).

#### Általános kérdések:

- a. Mi az oka, hogy a harmadik helyen ülő játékosnak nagy lapot kell kijátszania (**Tanács 16.2.**)?
- b. Mi az értelme a kihagyásnak?  
Elég nehéz, de fontos kérdés. Fogadjuk el azokat a válaszokat, melyek arra irányulnak, hogy "az ellenfélnek ne maradjon lapja a hívott színben".  
Magyarázzuk el, hogy ez csak akkor érdekes igazán, ha az a játékos, akinek összes lapját szeretnénk elvenni egy színben később valószínűleg ütésbe kerül.  
**A helyes válsz: " a kihagyás egy módszer, amivel elvágjuk az ellenfelek közlekedését".**
- c. Érdemes használni a kihagyás fegyverét, ha a szín elosztása a következő?

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

Ebben a helyzetben nem tudjuk elválni az ellenfeleket egymástól, de ebben a kiosztásban csak hármat tudnak ütni ellenfeleink treffben.

## Tananyag

Vegyük újra elő a hosszú szín magasítása szanzaduban témát. Írjuk fel tanulóinknak a következő példát (jobb, ha minden asztalra kirakjuk nekik):

A K 7 5 3  
=====

4 2

Kérdezzük meg, hány "hosszú szín" ütést remélhetünk a fenti lapokból. Ha maguktól nem említenek, emlékeztessük őket, hogy ez attól függ, **milyen a szín elosztása az ellenfeleknél**. Ha a szín elosztása 3-3, akkor két ütést magasíthatunk ki, ha azonban az elosztás 4-2, akkor csak egy plusz ütést.

Kérdezzük meg őket, mi a technikája a "hosszú szín" ütések megszerzésének?  
Dicsérjük meg, aki kitalálja, hogy előbb az **ellenfeleknek kell kiadni az ütést**.

Most érkezett el az alkalom, hogy bevezessük az adu fogalmát. Mit tehet egy játékos, hogy felmagasítson egy szín, anélkül, hogy ki kéne adnia az ütést az ellenfeleknek, ha van adu? A játékos ellophatja a szín harmadik menetét, természetesen a negyedik menetet is, ha szükséges.

Jegyezzük meg mi a magasítás aduval: a hosszú szín magasítása, anélkül, hogy kiadnánk az ütést ellenfeleinknek.

## Leosztások

### Magasítás aduval

		♠ D 6 3			Felvétel: 7 pikk
		♥ A 3			
		♦ A D 8 5 3			Indító kijátszás: ♠ 2
		♣ A 9 4			
		N			
♠ T 8 2				♠ 9	
♥ T 8 7 5	W		E	♥ K B 9 4 2	
♦ T 4				♦ B 9 7 2	
♣ D T 8 7				♣ 5 3 2	
		S			
		♠ A K B 7 5 4			
		♥ D 6			
		♦ K 6			
		♣ K B 6			

**A licit:** Dél kezd és a következő információkat kapja, partnerének 16 figurapontja és 3 -2 - 5 - 3 elosztása van. Összeadja ezt saját 17 figurapontjával, hozzáad még 3 elosztási pontot (kettőt

a kezéhez, egyet az asztalhoz), plusz 1 pontot a kilences pikk színtalálkozásért. Ez összesen 37 pont, pont annyi ami a 7 pikk bemondásához kell (**Tanács 16.3.**).

A felvevő két vesztőt számolhat, egyet treffet, egyet pedig körben. Kérdezzük meg a felvevőket, hogyan gondolják eltüntetni ezeket a vesztőket. Ne hagyjuk őket játszani, amíg nem adnak elfogadható választ: pl., hogy eldobják a kézi kőrt az asztal magas kárójára, és megpróbálják megadni a treff impasszt a dáma ellen. Utána lehet játszani. Azok, akik elbukják a felvételt, valószínűleg elblokkolják a káró színt, mert elfelejtették az egyik alapelvet, hogy "magas lapot a rövid színből", vagy nem veszik észre, hogy az ötödik kárót felmagasíthatják az asztalon.

Játsszuk velük újra az egész leosztást. Mutassuk be, hogy a káró színben azonnal eldobhatják egyik vesztőjüket (**Tanács 16.4.**), és kb. 99%-os valószínűséggel eldobhatják második vesztőjüket az asztal utolsó kárójára (**Tanács 16.5.**).

A jó időzítés a következő: üssük meg az indító kijátszást. vegyük el ellenfeleink összes aduját, hívjuk le a káró királyt, ászt és dámát (dobjuk el rá a kőr hatost). Lopjuk el a káró ötöst, és menjünk vissza egyik ászunkkal az asztalra, hogy lehívassuk utolsó (felmagasodó) kárónkat (**Tanács 16.6.**).

## Tanácsok

- 16.1.** Ha igazán értelmesek a tanulók, megkérdezhetjük őket, hogy tehetett-e volna valamit Kelet, hogy a felvevő ne hagyja ki az ütést?  
A válasz nagyon nehéz. Rakjuk ki a lapokat, de takarjuk el Kelet és Nyugat lapjait. Mit tehet a felvevő, ha Kelet a **bubit teszi** az első hívásba? Segítségképpen kérdezzünk rá: ha Kelet a bubit teszi nála lehet-e még az ász is?  
Dicsérjük meg akinek az a véleménye, hogy nem, mert harmadik helyen mindig a legnagyobb lapot kell tenni. Magyarázzuk el, hogy a felvevő legtöbbször (hasonló módon) csak találgatni tudja, hogy egyes nagy lapok melyik ellenfél kezében vannak, hiszen nem látja azokat!
- 16.2.** Az egyetlen helyes válasz: azért, hogy segítsünk partnerünknek felmagasítani színét, vagy mi tudjunk ütni.
- 16.3.** Ne tegyünk semmit, amíg nem ellenőriztük Nyugat indító kijátszását.  
Magyarázzuk el, hogy nagyszlem esetén az ellenfélnél van a pontok nagy többsége, és általában jó aduszínük van. Ilyenkor legjobb semleges indulást választani, az adu indulás pont ilyen. ne induljunk aduval, ha figuránk, vagy szinglink van aduban.
- 16.4.** Kérdezzük meg, hogy hol és miért van egy azonnali dobásunk?
- 16.5.** 11 éves vagy idősebb tanulóknak elmondhatjuk, hogy ha az ellenfélnél 6 lap van kb. 84%-os a valószínűsége, hogy az 3-3 vagy 4-2.
- 16.6.** Végül kérdezzük meg a tanulókat, hogy mi történne, ha a káró elosztása nagyon rossz (5-1 vagy 6-0)? Mutassuk be, hogy a felvevőnek még mindig lenne egy esélye, megadni a treff impasszt.



## 17. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása

Dicsérjük meg, azokat a tanulókat, akik helyesen látták a problémákat:

- A kör vesztőt az ötödik, felmagasodó káróra kell eltüntetni.
- Félni kell, hogy baloldali ellenfelünk felüllopja a kárót, ezért magas aduval kell lopnunk.

**A helyes felvevőjáték:** a kör indulást az ásszal kell ütni. A káró királyt kell hívni, majd a négyest az ászhoz. A káró ötöst az adu királlyal kell lopni, adu kettest kell hívni az asztal dámájához és a következő kárók az adu ásszal kell ellopni. Az adu ötöst az asztal bubija üti, az ellenfeleknél már nem marad adu. A felmagasodó káróra eldobjuk vesztő kör hármunkat, majd a kör bubit ellopjuk utolsó adunkkal. Már csak egy treffet kell kiadnunk (Tanács 17.1.).

#### Általános kérdések:

- Magyarázd el, mit jelent a szín magasítása?
- Mi az értelme kihagyni egy hívást?
- Miért nem tanácsos kihagyni egy hívást színjátékban? (Tanács 17.2.)

## Tananyag

A tanulók mindig tartsák maguknál az írási táblázatot.  
Vegyék elő és hívjuk fel a figyelmüket néhány dologra:

- Az öt bűvös számra.
- Arra, hogy ugyanannyit ér minden részírás, függetlenül, hogy hány ütésre vállalkoztunk; vagyis 1 pikk + 2 pont annyit ér, mint 2 pikk + 1, vagy 3 pikk =.  
Vezessük rá őket, hogy nem érdemes magasra licitálni, ha azért nem kapunk több pontot (**tanács 17.3.**). Ezek után felülvizsgálhatjuk a Döntési Táblázatot és megállapíthatjuk, hogy csak a legalacsonyabb elégséges felvételre kell vállalkozni. (**Tanács 17.4.**)  
**Szanzaduban:** - maradjunk az egyes magasságon, ha a két kézben nincs meg a gémhez szükséges 25 figurapont. Miért licitálnánk 2 szanzadut, amikor az 1 + 1 ugyanannyit ér. Akkor vállalkozzunk 3 szanzadura, ha 25-32 figurapontos sávban vagyunk, ne mondjunk 4 vagy 5 szant, mert ezekért csak annyi pontot kapunk, mint a 3 szan +1 vagy +2-ért (**Tanács 17.5.**).

**Színjátékban** (elsősorban nemesben):

- ha nincs legalább 27 elosztási pontunk, nem érdemes 1 körnél, vagy 1 pikknél magasabbra licitálnunk. Ha a 27-33 elosztási pontos sávban vagyunk, csak négyes magasságra vállalkozzunk (az ötös magasságért nem kapunk jutalompontot).

**A leckéhez tartozó leosztás az ismételt impasszt mutatja be.**

## Leosztás

**Az ismételt impassz bemutatása**

	♠ K 7 5 2		Felvétel: 3 szan
	♥ A 9 6		
	♦ 6 5 4 2		Indító kijátszás: ♣ 6
	♣ A 8		
	N		
♠ T 9 ♥ B 5 4 2 ♦ T 9 ♣ K B 7 6 3	W                      E	♠ B 8 6 3 ♥ D T 7 ♦ K 8 7 ♣ D 5 4	
	S		
	♠ A D 4		
	♥ K 8 3		
	♦ A D B 3		
	♣ T 9 2		

A licit: Dél indul (partnerének 4 - 3 - 4 - 2 elosztása van 11 figuraponttal). Összesen 27 figurapontjuk van. Dél észreveszi, hogy felesleges négy szanzadura vállalkozniuk (ami esetleg elbukik), elég a 3 szan.

Dicsérjük meg, aki tízet tudott ütni (**Tanács 17.6.**) .

Számoljuk meg biztos ütéseinket: egy káróban, kettő körben, három pikkben és egy treffben. Lehetőségünk van még ütést szerezni: legalább egyet káróban és egyet pikkben, ha a szín elosztása 3-3.

Kérdezzük meg, mi a leosztás kulcsa?

Gratuláljunk annak, aki rájött, hogy a trükk a káró impassz. Örüljünk, ha valaki rájön, ha egyszer sikerült az impasszt azt meg lehet ismételni. Továbbgondolva, magyarázzuk el, ha a káró elosztása 3-2 az ellenfeleknél négyet üthetünk a színben.

A helyes játék: miután kihagyjuk az első treff hívást (**Tanács 17.7.**), és megütjük a második treffet az asztalon, meg kell adni a káró király elleni impasszt először. Ha ez sikerült, próbáljuk meg újra. Menjünk az asztalra a pikk királlyal, vagy a kör ásszal. Ha mindkét ellenfelünk adott kárót a második káró hívásba, az utolsó két kárónk felmagasodik, és Keletnek óvatosan kell dobnia, nehogy tizenegyüt üssünk ellene (**Tanács 17.9.**).

**A mai lecke tanulsága:** a megismételt impasszhoz elengedhetetlen, hogy közlekedni tudjunk a két kéz között.

## Tanácsok

**17.1.** Szinte fogadhatunk rá, hogy kevés tanuló fedezi fel a jó megoldást., még terített lapokkal is. Megnyugtathatjuk őket, ez természetes, ez nagyon nehéz leosztás. A legfontosabb tanulsága ennek a leosztása, hogy ne féljünk magas aduval lopni, amikor tudjuk, hogy fennáll a veszélye, hogy felüllopnak.

**17.2.** Mutassuk be tanulóinknak a következő példát:

az asztalon	6 5 4		
		hívás	K
kezünkben	A 7 2		

Ha kihagyjuk, a következő hívást a másik ellenfél ellophatja.

**17.3.** Ha megértették, hogy mit jelent a rész-felvételek "egyenértékűsége" ,adjuk nekik feladatként, hogy írják le a szanzadu- és major gémfelvételeket hasonlóképpen.

**17.4.** A jobb tanulók találgathatnak, hogy miért kell a felvételeinket a legalacsonyabb elégséges magasságon vállalni. Magyarázzuk meg, ha csak részjátékra vállalkozhatunk, annál jobb minél alacsonyabban maradunk .... ha az ellenfelek engedik.

**17.5.** Ragaszkodjunk a biztonsághoz. Licitáljunk csak 3 szanzadut. Ha négyet csinálunk, annál jobb, ha azonban csak hármat tudunk teljesíteni, nem veszjük el a gémeért járó jutalompontokat.

**17.6.** Ha csak egy valaki tudott tízet ütni, gratuláljunk neki az első helyhez.

**17.7.** Ebben a leosztásban ugyan nincs különösebb szerepe a kihagyásnak, de magyarázzuk el, hogy érdemes alkalmazni, mert gyakran előfordul, hogy Kelet ütésbe jutva más színt hív vissza. Veszteni nem veszünk semmit a kihagyással.

**17.8.** Kérdezzük meg tanulóinkat, hogyan teljesíthetjük a felvételt, ha káró király elleni impassz nem sikerül? Emlékeztessük őket, hogy a 3 szan felvételben négy ütést kiadhatunk. Ha a treff szín elosztása 4-4, csak három treffet és a káró királyt adjuk ki.

**17.9.** Elmagyarázhatjuk tanulóinknak, hogy mindig veszélyes eldobni olyan négylapos színünkből, melyből az asztalon is négy lap van. Ezzel felmagasíthatjuk!

## 18. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

##### 1. leosztás

A jó felvétel 6 pikk (nyolclapos nemes színű találkozásunk van, 33 elosztási ponttal).

Vesztőink:	pikkben	0	kivéve, ha	valamelyik ellenfélnél négy pikk van
	kőrben	1	kivéve, ha	
	káróban	0	kivéve, ha	
	treffben	1	kivéve, ha	

A teljesítés feltétele: impassz a kőr dáma ellen, vagy impassz a treff király ellen.  
Mindkettő attól függ jó helyen vannak-e ezek a figurák.

Először az ellenfél aduit kell elvenni, az asztalon befejezve.

A treff bubival kell folytatni, megadni az impasszt (esetleg többször is).

##### 2. leosztás

Nagy küzdelem várható a két vonal között!

Észak kezd, és megtudva partnere elosztását és pontjait 1 káróra vállalkozik (25 elosztási ponttal). Kelet is megkapja az információkat partnere lapjáról, és megtudja, hogy 24 elosztási pontjuk van, kőr színtalálkozással. 1 kőrt licitál.

Észak úgy látja lapjukban van még tartalék, 2 káróra vállalkozik.

Kelet 2 kőrt vállal. A licitet Észak zárja 3 káróval. Ellenfeleik csak passzolhatnak.

Várható eredmény: 3 káró egyenlő (esetleg mínusz egy).

#### Általános kérdések:

- Melyik felvétel ér többet, 3 treff plusz egy, vagy 3 pikk egyenlő?
- Vonaladon 28 figurapont van, nyolclapos nemes színű találkozás nélkül.  
Milyen felvételt kell választani? Miért?
- Mit jelent az ismételt impassz? Hogyan működik?

## Tananyag

A lecke célja, hogy bevezessük tanítványainkat a küzdelmi licitekbe, hogyan licitáljuk túl lapunkat, az ésszerűség határán belül. Ez elsősorban részjátékoknál igaz. Vissza kell térni a bridzs írástáblázatához. Ebből kell fontos következtetéseket levonni. Gyakran érdemes elbukni egy felvételt (egy ütessel), ha az ellenfeleknek teljesíthető felvételül volt. Különösen igaz ez, ha mansban vagyunk.

Térjünk vissza a Döntési Táblázathoz, és figyelmeztessük őket, hogy 1-3 szintig a lépcsők két pontonként követik egymást, de ez csak útmutató.

Fedeztessük fel velük, hogy általában érdemes túllicitálni az ellenfeleket, ha csak 1 pont hiányzik a megfelelő magassághoz ajánlott pontszámból. Ez az ésszerű, vagyis **kis kockázat**.

Kérdezzük meg, véleményük szerint milyen körülmények között érdemes nagyobb kockázatot vállalni?

Helyes válasz, ha rájönnek mansban kettőt is lehet bukni, ez még mindig jobb eredmény, mintha ellenfeleink teljesítenék a felvételt.

Jegyeztessük fel velük a következő alapelvet:

**Ha csak kis kockázatot kell vállalnunk (egy ponttal van kevesebbünk a Döntési Táblázatban ajánlottnál), automatikusan licitáljuk túl ellenfeleinket.**

**Ha közepes nagyságú kockázatot kellene vállalnunk (két ponttal van kevesebbünk a Döntési Táblázatban ajánlottnál), csak mansban licitáljuk túl ellenfeleinket.**

## Leosztás

**Ellenjáték:** ésszerűség, gondolkodás elsőbbsége

		♠ D T 9 3			Felvétel: 3 káró
		♥ T 8 6 2			Indító kijátszás: ♥ D
		♦ K 8 3			vagy
		♣ D B			Felvétel: 3 pikk
		N			Indító kijátszás: ♦ A
♠ K 7 6			♠ 4		
♥ 7 5 4	W		♥ A K 3		
♦ A B 5		E	♦ D T 9 7 6 4		
♣ T 7 5 3			♣ A 8 2		
		S			
		♠ A B 8 5 2			
		♥ D B 9			
		♦ 2			
		♣ K 9 6 4			

**A licit:** Észak kezdi a licitet, mindkét vonal mansban. A következőképpen folyik a licit. Észak passzol. Kelet megtudja, hogy vonalukon 24 elosztási pont van, káró aduszín mellett. Mivel lapjuk gémbemondásra alkalmatlan 1 káróra vállalkozik. Dél 23 elosztási pontot számol, pikk aduszín mellett. Ők sem vállalkozhatnak gémpre, így 1 pikkre vállalkozik. Kelet 2 kárót, Dél 2 pikkot licitál. Innentől hagyjuk tanítványainkat úgy folytatni a licitet, ahogy akarják. Hagyjuk lejátszani a partit. Végül nézzük meg az eredményeket.

Akik 2 pikkre vállalkoztak könnyedén ütnek nyolcat. Dél helyén ülők közül azok ütnek majd kilencet, akiknél Nyugat nem ütött be a káró ásszal, amikor a felvevő kis kárók hívtott a király felé (**Tanács 18.1.**). Kérdezzük meg mind a négy játékost, tudhatja-e Nyugat, hogy Délnek szingli kárója van. Ha a válasz nemleges, emlékeztessük őket a licitre. Ha Kelet a káró színt választotta adunak, legalább kilenc lapnak kell lennie a vonalunkon ebből a színből. Összesen csak tizenhárom káró van a pakliban, az asztalon látunk hármat, Délnél csak szingli lehet! (**Tanács 18.2.**)

Azon Kelet-Nyugat párok, akik káró felvételre vállalkoznak kilencet kell, hogy üssenek, ha jól játszanak. Délnek a kőr dámával kell indulnia (**Tanács 18.3.**). A felvétel tervezésekor számoljuk össze Kelet vesztoit: egy pikk, egy kőr, két treff és a káró király, ha rossz helyen van. Ez összesen öt veszto, tehát elbuknánk a felvételt. Ahhoz, hogy ezt elkerüljük, egyik vesztonket eltüntessük két lehetőség kínálkozik. Egyrészt megadhatjuk a káró impasszt, vagy egyik vesztonket eldobhatjuk az asztal egyik magas lapjára. A pikk király lehet alkalmas erre, de csak bizonyos esetben. Kérdezzük meg mi kell ehhez? Várjuk meg a válasz, hátha valaki rájön, a pikk színt kell előbb meghívni, **mielőtt aduznánk**. Az adu az egyetlen átmenetünk a magas pikk királyhoz, ha felmagasodik.

Ha mindenki megértette, hogy a leosztásban Észak-Dél nyolcat tud ütni pikk aduban, míg Kelet-Nyugat kilencet káró aduban (**Tanács 18.4.**), térjünk vissza a licitre.

Az eddig tanultak alapján magyarázzuk el, hogy Keletnek automatikusan 3 kárót kell licitálni a 2 pikkre. A Döntési Táblázat alapján ez kis kockázat. Hasonló a helyzet Délnek, ha mansban van. A 3 pikk kockázata még elfogadhat, két ponttal kevesebb az ajánlottnál. Ugyanakkor mondjuk el, a 4 káró licit már nem ajánlott Keletnek (**Tanács 18.5.**).

Összegezve az eredményeket, nyilvánvaló, hogy Észak-Dél hatásosan védekezett, hogy nem engedte az ellenfeleket 3 kárót játszani, ami teljesült volna.

## Tanácsok

- 18.1.** Mindez persze csak akkor igaz, ha Nyugat nem a káró ásszal indult. Figyelmeztessük tanulóinkat, általában jó vonalunk színével indulni, és színjátékban nem jó ászunk alól kis lapot hívni. Ebben a leosztásban a káró ász indulás kötelező!
- 18.2.** Ne ragaszkodjunk nagyon a káró szín kiszámolásához. A tanulók többsége úgyis beüti az ásszal.
- 18.3.** Magyarázzuk el, hogy egy sorozat legnagyobb lapjával indulni általában hatásosabb, mint vonalunk erős színének ászával elindulni.  
A pikk ász indulásra az ellenfélnek egyből lesz egy magas lapja (király), ami egy hasznos dobáshoz juttatja a felvevőt.
- 18.4.** Jegyezzék meg a tanulók, hogy azokban a leosztásokban, ahol mindkét vonal teljesíteni tud valamilyen felvételt, mindkét vonalnak sok aduja van saját színében. Ez nagyon fontos lesz később.
- 18.5.** Hangsúlyozzuk, hogy nem léphetjük át korlátainkat. Fontos betartani a kis- vagy közepes kockázat elvét. Ezt nem szeghetjük meg azért, hogy mi tudjunk játszani. Mutassuk be, hogy a 4 káró licit milyen rossz, hiszen a 3 pikk is bukik.





**A licit:** Dél kezd. Partnerének lapja 10 figurapont, 3-3-3-4 elosztással. Dél bejelenti, hogy nincs nemes színű találkozásuk, de 3 szanzadura vállalkozik (26 figurapontjával).

Indulj felülről a negyedikkel...

Kelet az eddigiek alapján a dámát kell, hogy tegye. Azt tanultuk harmadik helyen mindig a legnagyobbat. A felvétel erre egy szűrrel teljesül. Sokan meglepődnek, amikor közlöd, hogy a felvétel teljesíthetetlen (**Tanács 19.2.**).

Ne hagyj sokáig gondolkodni a tanulókat, nincs még megfelelő rutinjuk bridzsben, de segítheted őket, ha közlöd, hogy a felvétel sorsa az első ütésben dől el.

Türelmesen kérdezzük meg Keletet (ne sértsük meg hiúságában, ő csak az eddig tanultak szerint automatikusan a dámát tette), mi történik:

- ha Délnél nincs sem az ász sem a király. A tizes ugyanúgy jó lesz elvinni az ütést, mint a dáma,
- ha Délnél van az ász vagy király, a tizes ugyanúgy kikényszerítheti a figurát, mint a dáma. A dámánk így magas lappá válik. A dáma csak arra jó, hogy felmagasítsuk az asztal bubiját.

Magyarázzuk el, hogy a tizes kijátszása tulajdonképpen **impassz** az asztal bubija ellen. Egyúttal módosítsuk az eddig tanultakat, hogyan viselkedjünk harmadik helyen:

"Harmadik helyen játszuk ki a **legnagyobb hasznos** lapot."

Ezzel még nem oldódottunk meg mindent a leosztásban. Akik ráéreztek és eleve a tizest tették (**Tanács 19.3.**), nem értek feladatuk végére.

Miután Dél az első ütést a pikk ásszal vitte, Nyugat tudhatja, hogy partnerénél lesz a dáma. Amikor ütésbe kerül a káró ásszal, kis pikket hívhat partnere dámájához, hogy ne blokkoljon a szín (**Tanács 19.4.**). Keletnek pikket kell hívnia, így Nyugat megütheti a királyt és még egy magas pikket.

Most mit hívjon Nyugat? Várjuk meg mi történik az asztaloknál.

- ha Nyugat kőrt hív, partnere üt és elbukik a felvétel,
- ha Nyugat bármi mást hív, a felvétel teljesül.

Kérdezzük meg tanulóinkat, hogy Nyugat tudhatta-e mit kell visszahívnia? Ne elégedjünk meg azzal a válasszal, hogy igen, mert az asztalon van a treff ász. Talán páran rájönnek, hogy Kelet valahogy közölhette volna, hogy milyen hívást vár (**Tanács 19.5.**).

A módszer: **egyenes kérés.**

Mutassuk be, hogy Kelet nyugodtan eldobhatta volna kis lapját körben vagy treffben. Ezzel nem segítette volna a felvevőt. Teljesen normális, hogy úgy próbálunk üzeni partnerünknek, hogy inkább dobjuk el egyik lapunkat, mint a másikat.

Az üzenet a kártya nagyságától függ.

nagy lap <b>felhívás (kéri)</b> a szín meghívására kis lap <b>elutasítja (nem kéri)</b> a szín hívását ( <b>Tanács 19.6.</b> )
---

## Tanácsok

- 19.1.** Kérdezzük meg tanulóinkat, véleményük szerint ellenfeleik mondanának-e 3 kőrt 3 káró licitjukra?  
Az elérhető információk a következők:  
- a vonalon 20 figurapont van, kilences kőr színnel,  
- a vonalon legalább 2 elosztási pont van káróban, és 1 elosztási pont treffben.  
Ez azt jelenti, hogy Kelet-Nyugat vonalon is legalább 24 elosztási pont van.  
Így bátran lehet 3 kőrt licitálni (ugyanaz a kis kockázat, mint Észak-Dél vonalon).
- 19.2.** Ne hozzuk zavarba tanulóinkat, hogy jó ellenjátékról beszélünk, ami csak elméletben létezik.
- 19.3.** Hasonló helyzettel a szabad játék során is találkozhattak már a tanulók.  
Szerencsés ha erre emlékeznek is.
- 19.4.** Először mindig hívjunk figurát a rövidebb színből, de ezt ellenjátékosként nehéz észrevenni.
- 19.5.** Akik ismernek más kártyajátékot is, azok megszokták a kérés-felhívás szót.  
Ne felejtjük el elmagyarázni a többieknek is.
- 19.6.** A napi leosztásban Keletnek kétféle lehetősége van, hogy partnerének bemutassa kőr érdekelttségét:  
- kőrt kérni a kőr kilences eldobásával,  
- lebeszélni partnerét a treff hívásról a treff kettes eldobásával.  
Magyarázzuk, hogy gyakran előfordul, hogy egy játékos nem dobhatja el magas lapját egy színben, amit kérni szeretne. Más szín elutasítása ugyanezt az információt közli.

## 20. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

- 1/a. A királyt kell kijátszanunk. Harmadik helyen a legnagyobbat.  
Itt nincs impassz!
- 1/c. Itt láthatjuk a lapot, ami ellen impasszt adunk. Tegyük a bubit.
- 1/b. és 1/d. Két kivétel.
- Legnagyobbat, de ha két érintkező figuránk van, abból a kisebbet.
  - Impassz, de ha érintkező (B és T), abból a kisebbet (**Tanács 20.1.**).
2. Ez a feladat a kérés - nem kérés gyakorlására szolgál. Arra, hogy kiválasszuk, mely esetben mi a helyes játék. Mindig legyünk körültekintőek. Egy új fogalommal kell megismerkednünk: a legnagyobb nélkülözhető lap fogalmával (**Tanács 20.2.**).
- 2/a. ♦ 9 egyértelmű, kérjük a színt
- 2/b. ♣ 2 nem kérünk treff hívást
- 2/c. ♦ B nagy lap, kérjük
- 2/d. ♦ 5

A 2/d. nehéz eset. Néha a legnagyobb lapunk (amivel kérnünk kell) egy színben is csak kis lap, míg a legkisebb lapunk (amivel nem kérnénk) is nagy lapnak számít.  
Vigyázzunk partnerünk milyen lapnak gondolja majd dobásunkat!

#### Általános kérdések:

Ne feledkezzünk meg a licitről

- Hány pontra van szüksége vonalunknak, hogy két pikket licitáljunk, ha az ellenfél két kőrt mondott, és mi mansban vagyunk?
- Érdemes-e bellben három pikket mondanunk, amit egyszer bukunk, ha ellenfeleink nem tudják teljesíteni a 3 treffet?

### Tananyag

A kezdők számára legnehezebb feladattal foglalkozunk: hogyan készítsünk játéktervet az ellenvonalon. Mint a legtöbb idősebb játékos, tanulóink is szenvedtek ellenjátékosként. Unták a jelzéseket (hívás, kérés), az unalmas színre-színt tevést, hogy passzívak. Pedig az **ellenjáték ugyanolyan élvezetes része a bridzsnek, mint a felvevőjáték (Tanács 20.3.)**, ugyanúgy kell használni (talán jobban) szürkeállományunkat, mint a bridzs többi részében.

Az első lépés, hogy amikor a felvevő kiválasztja a felvételt, ezzel **meghatározza az ellenvonalnak is a feladatot**. Ha a felvevő 3 szant választ, az ellenvonal feladata ötöt ütni (**Tanács 20.4.**). Magyarazzuk el, hogy ahogy a felvevő tervet készít, hogyan teljesítheti felvételét, az ellenvonalnak ugyanúgy tervet kell készítenie, hogyan buktathatja el a felvételt: **ellenjáték-terv**. Ugyanúgy meg kell számolniuk biztos ütéseiket, és eltervezni, melyik színben tudják a hiányzó ütések megszerezni.

Kérdezzük meg tanulóinkat, véleményük szerint miért nehéz ütéseink összeszámlálása? Már szereztek némi ismeretet a játékról, így rájöhetnek, hogy a helyes válasz: Nem tudjuk milyen lapok vannak partnerünknel!

Értsünk ezzel egyet, de hívjuk fel a figyelmet arra, hogy ezt ellensúlyozza, hogy a felvevővonal lapjainak felét látjuk. A hiányzó kulcslapok vagy partnerünk kezében, vagy a felvevőnél lesznek. Óvatosan vezessük rá őket, hogy megértsék, ahhoz, hogy a felvételt elbuktassuk, abban kell reménykednünk, hogy bizonyos lapok partnerünknel lesznek (**Tanács 20.5.**).

Lássuk a nap leosztását, mindenre magyarázatot kapunk.

## Leosztás

**Ellenjátékban játszunk az ellenfél gyenge színére.**

	♠ K T 3 ♥ 8 5 ♦ A D B 9 6 ♣ 9 7 4 N	
	♠ 8 7 5 ♥ A 9 6 3 ♦ T 5 2 ♣ B T 8	
	S ♠ A D B 9 6 ♥ K 7 2 ♦ K 8 ♣ K 6 3	
	W                      E	
♠ 4 2 ♥ D B T 4 ♦ 7 4 3 ♣ A D 5 2		<b>Felvétel: 4 pikk</b>  <b>Indító kijátszás: ♥ D</b>

**A licit:** Dél kezd, és megtudja partneréről, hogy 10 figurapontja van, 3-2-5-3 elosztással. Délnek 16 figurapontja van, plusz 1 elosztási pontot számolhat (káró dubló) és 1 elosztási pontot az asztali dubló körért, ez összesen 28 pont, ami elég a 4 pikk felvételhez. Nyugat a kör dámával indul...

Nézzünk meg minden asztalt, Kelet mit tesz az első ütésbe. Meglepő lesz, de jó páran a hármast teszik (**Tanács 20.6.**). A felvevő megüti a királlyal, és könnyedén üt tizenegyet. A felvevő megköszönheti ellenfeleinek, hogy teljesített egy bukó felvételt!

Játszuk újra a partit, úgy, hogy Kelet az első ütésben üt a kőr ásszal. Itt az ideje gondolkodni! Mit tud és mit lát kelet?

Tudja, hogy a kőr király a felvevőnél van.

Látja az asztalon a sok káró figurát. Ez a szín sem ígér az ellenvonalnak sok jót.

Eljött a döntő pillanat. A következő kérdésekre kell választ találnunk:

1. Mi Kelet-Nyugat feladata? Négy ütést szerezni, hiszen a felvevő kiadhat hármat, a felvételt még akkor is teljesíti.

2. Hány biztos ütése van a Keletnek (vonalnak)? Csak a kőr ász, amivel ütött.

Még három ütés hiányzik a buktatáshoz. Melyik színben van erre esély?

A **kőrben** biztosan nem. A felvevőnél van a király, a többi kőrt pedig asz asztal ellopja (**Tanács 20.7.**).

Valószínűleg **káróban** sem. Csak a király hiányzik, az asztalon látjuk a többi magas figurát. Ha a király nincs a felvevőnél, **megadja Nyugat ellen az impasszt** és nem ad ki kárót.

Így nem marad más esélyünk, mint a pikk és a treff szín. Ha aduban kiáll egy ütés, azt magától kiadja a felvevő. Ennek érdekében Kelet nem tud tenni semmit.

Ezek után bátran találgathatnak, hogy melyik színt kell meghívniuk (**Tanács 20.8.**), figyelembe véve:

- Kelet nem jut többet ütésbe,
- partnere Nyugat a felvevő mögött ül.

Az összes információ alapján egyetlen szín maradt, a treff. Kérdezzük meg magunktól, mit várunk treffben a partnertől, és így melyik lapot hívjuk (**Tanács 20.9.**).

A nap tanácsa:

**Ha egy játékos az asztal mögött ül, általában jó,  
ha az asztal gyenge színét hívja, ezzel megpróbálva  
meg felmagasítani hiányzó ütéseit.**

## Tanácsok

**20.1.** Értessük meg (Ellenőrzés 2/c.), hogy ha tízest tesszük, ezzel tagadjuk a bubit. A helyzet hasonló, mint ha indulásnál tennénk e tízest.

**20.2.** El kell magyarázni: amikor azonos értékű lapunk (egymás melletti) egy színből, a kisebbet kell kijátszani, Ha impasszoljuk az asztal egyik lapját, ugyanúgy a kisebb lapot kell kijátszani a villából.

**20.3.** Az ellenjáték nagyon fontos, mert a bridzsben kétszer olyan gyakran leszünk ellenjátékosok, mint felvevők.

**20.4.**

**20.5.** Ez így elmagyarázva nehéz és kissé elvont. Itt még ne hivatkozzunk arra, hogy ez a feltételezések szoros összefüggésben vannak a licittel. Túl sok lenne nekik. Inkább hagyjuk őket különböző vad feltételezések kitalálására, mint anélkül.

**20.6.** Fontos, hogy megkérdezzük, miért kell beütni az ásszal. Az egyetlen elfogadható válasz; "mert a kőr dáma hívásból tudjuk, hogy a király a felvevőnél lesz. Igaz nem tudjuk mellette hány lapja lesz még a színben".

**20.7.** Egy kicsit egyszerűsített elemzés, de a pillanatnyi tudásszinthez elegendő.

**20.8.** Előfordulhat, hogy nincs olyan hívás, amivel elbuktathatjuk a felvételt. Próbáljuk meg kitalálni a valószínűleg jó hívást.

**20.9.** Néhány nem átgondolt válasz szerint Nyugatnál lesz a treff A, K és D, de a felkészültebb tanulók azt válaszolják, akkor azzal indult volna Nyugat. Próbáljuk meg rávezetni tanulóinkat, hogy az egyetlen előnyös és támadó hívás a treff bubi, mely általában ígéri a tízest.

## 21. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

Remélhetőleg minden tanuló sikeresen eljutott Dél helyén a 3 szanig, és megtalálták a pikk kettes indító kijátszást. Közös elemizzük a lejátszást (**Tanács 21.1.**).

Pikk kettes, hármás, dáma és a felvevő üt a királlyal. Kelet helyén gondolkodjunk, milyen esélyeink maradtak a pikk színben. A felvevő most kárót hív. Magyarázzuk el milyen fontos azonnal meghívni a kárót, amíg az ellenvonal nem tudja, hogy négy ütése van treffben.

Kelet üt a káró ásszal, és el kell gondolkodnia az ellenjáték-terven. Eddig egy biztos ütésünk van, összesen ötöt kellene ütnünk, hogy megbuktassuk a felvételt.

Melyik színben üthetünk még négyet? (**Tanács 21.2.**)

Káróban és pikkben biztosan nem. A kőr és a treff közül kell választani, de miért a kőrt:

- kőrben nincs az asztalon értékes lap, viszont treffben ott az ász,
- Keletnek jobb lapja van kőrben, mint treffben, így kevesebb segítség elég, hogy ütések szerezünk a kőrben.

Mutassuk be, hogy kelet bármit hív kőrön kívül, a felvevő tízet üt (esetleg tizenegyet, ha van bátorsága impasszt adni a pikk bubi ellen).

#### Általános kérdések:

Egyetlen ellenőrző kérdésünk van, de az  **nagyon fontos**:

Mi az a fontos kérdés, amit az ellenjátékosnak meg kell kérdeznie magától?

### Tananyag

A mai leckében visszatérünk a felvevőjátékokra (az utóbbi leckeiket az ellenjátékkal töltöttük).

Ez a tanfolyam utolsó leckéje, amikor a felvevőjátékról valamit újat tanulunk.

Ez a **kettős impassz** lesz, mely a színkezelés további lehetősége.

Mielőtt a nap leosztását elemeznénk, nem árt felfrissíteni mit is tanultunk az impasszról.

Tanulóink már jól ismerik az egyszerű impasszt, melynek előfeltétele, hogy az ellenfél figurája jó helyen legyen (jól üljön). Nézzünk két példát:

egyenes	A D	szöktetés	K 4
impassz	====		=====
	5 3		5 2

Kérdezzük meg, milyen feltételekkel lesz sikeres az impassz a fenti két esetben.

A választ tudniuk kell. Emlékeztessük őket, hogy pár leckével korábban (16. leckében) már foglalkoztunk az **egyszerű ismételt impasszal**. További két példa:

ismételt	A D B	ismételt	K D 4
egyenes	=====	szöktetés	=====
impassz	5 3 2		6 5 3

Hogyan játszunk, hogy mindkét esetben kettőt üssünk?

Kétszer kell a figurák felé hívni (az asztal felé), és reménykedni, hogy az ellenfél figurája a mi figuráink **előtt** lesz.

A mai lecke feladat lesz olyan színek megjátszása, amikor legalább két figura lesz az ellenfélnél.

Nézzük  
A B T  
=====  
5 4 2

Kérdezzük meg tanulóinkat, van-e esély ebből a színkombinációból kettőt ütni?

Az eddig tanultak alapján kitalálhatják, hogy mi történik, ha kis lapot hívunk az asztal felé.

Magyarázzuk el az elvet:

- ha Nyugat figurát rak (királyt vagy dámát), megütjük az ásszal, visszahívjuk a bubit, és tízesünk magas lesz,
- ha Nyugat kicsit tesz mi a tízest rakjuk, és reméljük ütünk.

Mindig a figura (villa) felé kell kicsit hívni, ebben az esetben a tízes felé.

Kérdezzük meg mi történik, ha a tízest megüti Nyugat a dámával?

Hogyan játszunk tovább?

Ne hagyjuk tanulóinkat sokat gondolkodni, magyarázzuk el, hogy miután a dámával már ütött az ellenfél, az asztalon maradt az A-B villa, amivel egyszerű impasszt adhatunk a király ellen. Vissza kell menni a kézbe és újra kicsit hívni az asztal felé.

Jöhet a nap leosztása.



## Leosztás

### A kettős impassz

		♠ B 4 2			<b>Felvétel: 4 kör</b>
		♥ K 6 5			
		♦ A B T 4			<b>Indító kijátszás: ♠ K</b>
		♣ K B 5			
		N			
♠ K D T 6				♠ A 8 7 3	
♥ 9 3	W		E	♥ 8 7 4	
♦ K 9 3				♦ D 8 5	
♣ T 7 4 3				♣ 9 8 6	
		S			
		♠ 9 5			
		♥ A D B T 2			
		♦ 7 6 2			
		♣ A D 2			

### A licit:

Dél kezdett és megtudta, hogy Északnak 3-3-4-3 elosztása van, 13 figuraponttal. Dél hozzáadja saját 13 pontját, plusz 1 elosztási pontját pikkbén, ez összesen 27 pont, ami elég a 4 kör felvételhez.

Az indító kijátszás a pikk király. Nyugat folytatja a dámával (miután partnere az első hívásba nyolcast tette), és hatossal. Dél ezt ellopja.

Az első két ütésen kívül Délnek két további vesztője van, mindkettő káróban. Akik elbukják a felvételt, feltehetően elfelejtenek impasszt adni káróban, vagy csak egyszer teszik azt meg.

Az ilyen helyzetekben szinte kötelező kétszer megpróbálni az impasszt, egy jól fekvő figura is elég a sikerhez (**Tanács 21.3.**).

Ez a **kettős impassz**, alapelve a következő:

**Amikor az ellenfélnél van két figura, úgy kell játszani,  
hogy feltételezzük, legalább az egyik a villánk előtt van.**



## 22. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

1/a. Hasonló a helyzet, mint:           A B T  
  =====  
  5 4 2           (kettős kényszerítő impassz)

1/b. Hasonló a helyzet, mint:           A D T  
  =====  
  5 4 3           (kettős szöktetés)

1/c. Vigyázat! Ez nem kettős impassz, hanem ismételt impassz a dáma ellen.  
Az ász helyzetének nincs jelentősége.

1/d. Nehéz feladat! Előbb kis lapot kell hívni a tízes felé, majd másodszorra a dáma felé.  
Reménykednünk kell, hogy a bubi és egy magas figura lesz a D-T előtt.  
Ez valójában nem kettős impassz, mert három figura hiányzik.

2. Ez a legnehezebb feladatok egyike, a tanulóknak maguknak kell megoldaniuk, képzelőerejük segítségével. Egyesével ellenőrizzük a megoldásokat. Nem sok jó választ várhatunk. Minden egye esetben magyarázzuk el, miért hibás egy-egy megoldás (**Tanács 22.1?**). Ha senki nem ad jó megoldást a kettős impasszra mi írjunk fel egy példát:

  A 4 3  
  =====  
  B T 5 2           (két ütés)

Mutassuk be, ha lehívjuk az ászt és kétszer hívunk kicsit a B-T felé, mindig ütünk kettőt, ha Keletnél van az ász vagy a király (**22.2?**).

#### Általános kérdések:

Mi a feltétele a sikeres kettős impassznak?

## Tananyag

Játszanak sokat, nagy hangsúlyt fektessünk az ellenjátékra!

### Leosztás

		♠ 8 3				<b>Felvétel:</b> 3 szan
		♥ 9 6 4				
		♦ K D B 9 6 2				<b>Indító kijátszás:</b> ♠ 6
		♣ 7 2				
		N				
♠ K T 7 6 4				♠ B 9 2		
♥ B 8 7	W		E	♥ D T 5 3		
♦ T 5 3				♦ A 8		
♣ T 5				♣ K B 9 4		
		S				
		♠ A D 5				
		♥ A K 2				
		♦ 7 4				
		♣ A D 8 6 3				

**Licit:** Dél kezdi a licitet, és megtudja, hogy Északnak 6 pontja van egy jó hatos káróval. Így 3 szant választ, mivel a két kézben 25 figurapont van összesen.

A felvevő az indulást kezében üti a Q-val, és a káró hetest hívja az asztal bubijához; találgathatunk mi történne, ha kelet egyből ütne ászával, hogy pikket hívjon.

A felvevő 11-et üthetne, ha lenne bátorsága megadni a treff impasszt (**Tanács 22.1.**)

Amikor önvizsgálatot tartunk, a Kelet helyén ülő játékosoknak meg kell találniuk azt a módot, amivel elbuktathatják a felvételt (**Tanács 22.2.**). Ha kihagyják a káró hívást a felvétel kettőt bukik, ellenkező esetben 1 vagy 2 szürrel teljesít a felvevő. (**Tanács 22.3.**)

Ezek után nem jelenthet problémát elfogadtatni a következő alapelvet:

**Ha az ellenjátékos kihagy egy (több) ütést, annak célja lehet, hogy elvágja a közlekedést a felvevő és az asztal között.**

Mutassuk egy példán, hogyan lehet többször is kihagyni egy színt:

		♦ K Q B 9 4		
♦ T 3	=====			♦ A 7 5
		♦ 8 6 2		

Dél a káró kettést hívja, hármas, és bubi következik. Kelet most az ötöst teszi. Az asztalról a királyt hívja a felvevő. Ha Kelet ezt megüti Délnek még mindig marad egy kárója, amivel lemehet (közlekedhet) az asztalra. Vagyis Keletnek újra kis lapot (hetest) kell tenni és csak a harmadik kárót ütheti meg (**Tanács 22.5.**).

Kérdezzük meg a tanulókat, hogy eredményes lenne-e a káró hívás kihagyása, ha Északnál a kőr király lenne a kilences helyett?

A helyes válasz. NEM. Dél a kőr királlyal közlekedhetne (mehetne le az asztalra), hogy lehívassa káróit. Akkor hatásos kihagyni egy hívást (elvágni az ellenfelek közlekedését), ha más színben nem tud közlekedni az ellenfél! (**Tanács 22.6.**)

## Tanácsok

- 22.1.** Határozottan szidjuk meg azokat, akik megkockáztatnák a treff impasszt. Közöljük velük, hogy ha egy ellenfél megajándékoz bennünket a teljesítés lehetőségével (bukó felvételben), akkor azt ne ajándékozzuk vissza.
- 22.2.** Az (okos) tanulók azt mondják majd, hogy a felvevőnek lehet akár három kárója is, így nincs értelme kihagyni az első káró hívást. Ne felejtsünk el gratulálni ehhez az "éleslátáshoz", de magyarázzuk el, hogy az adott esetben ez az egyetlen lehetőségünk, hogy megbuktassuk a felvételt.
- 22.3.** Kérdezzük meg a felvevőket, mit tettünk volna, ha Kelet nem üti meg az első káró hívást (vagy mit tettek, ha valóban kihagyta Kelet az első kárót). Azt a választ várjuk, hogy a káró szín ettől reménytelenné vált (**Tanács 22.4.**), így más színben kell keresni a teljesítés lehetőségét. Melyik színben? Természetesen treffben; meg kell adni az impasszt a király ellen, majd megjátszani, hogy a treff szín elosztás 3-3, így kilencet lehet ütni (négy treffet, kettő pikkot, kettő kőrt és egy kárót). Lelkesen gratuláljunk annak a játékosnak, aki megtalálta ezt a megoldást, de hűtsük le lelkesedését és magyarázzuk el, hogy az adott kiosztásban ez nem működik, mivel a treff elosztása 4-2.
- 22.4.** Ragaszkodjunk ahhoz, hogy nem érdemes a káró színt folytatni (nem esélyes a szín), mert nincs több káró a kezünkben, és az asztalra nincs más külső átmenet, hogy kimagasodó kárónkat lehívassuk.
- 22.5.** Ha egy okoskodó további megjegyzéseket tesz, hogy kétszer felesleges kihagyni a hívott színt, mert ezzel ütést ajándékozunk, ha a felvevőnek csak két lapja volt a színből. Magyarázzuk meg:
  - a. Jobb egy ütést feláldozni, mint esetleg elveszíteni hármat.
  - b. A későbbiekben megismerkedünk olyan módszerrel, amellyel Nyugat jelezheti partnerének, hogy hány lapja van káróban.
- 22.6.** Említsük meg végül - főleg a jobb tanulóknak - , hogy általában érdemes egy külső átmenetet elvenni a felvevőtől.

## 23. ÓRA

### Házi feladat ellenőrzése

#### Feladat kijavítása:

Ellenőrizzük valóban 3 szant választottak-e a tanulók, indító kijátszásnak pedig a kőr királyt. Emlékeztessük őket, hogy indító kijátszásnál két egyforma hosszú (itt négyes) színből válasszák azt, amiben sorozatuk van.

A játék menete várhatóan a következő, az asztról kicsit kér a felvevő, hátha üt a dával (Tanács 23.1.). Keletnek ütnie kell a királlyal, és visszahívnia a kőrt. Ezzel két célt is elér:

- felmagasítja partnere hosszú színét,
- elvesz egy átmenetet az asztról, megakadályozva, hogy a felvevő hosszú treff színét kihasználhassa.

Az asztali kőr ász üt. A felvevő kézbe megy a pikk ásszal, és a treff tízest hívja, hogy megadja a király elleni impasszt. Most jött el a leosztás döntő pillanata, Keletnek ezt ki kell hagynia. **Egyszer** ezt minden következmény nélkül megteheti, szétvágva a felvevő közlekedését. A felvevő csak kettő treffet tud ütni (Tanács 23.2.).

Ne részletezzük túlságosan a leosztás további menetét. Ezzel a manőverrel (kihagyás) a felvevő csak nyolcat tud ütni (3 pikkot, 2 kőrt, 1 kárót és 2 treffet).

#### Általános kérdések:

- Mi a célja a kihagyásnak az ellenvonalon?
- Milyen feltételek mellett hatásos ez a fegyver?
- Hogyan beszéljük rá partnerünket, hogy egy meghatározott szint hívjon, amikor dobunk idegen színben?

### Tananyag

A mai leckében a játék szabályainak utolsó változtatását mutatjuk be, mely megengedi, hogy az ellenvonal túllicitálja a bemandott gémet, vagy szlemet. Nyilvánvaló, hogy nem lehet a licitben küzdeni mindenáron. Az elbukott felvételért büntetés jár. Ugyanakkor a támadóvonal (támadóvonal és ellenvonal) sem licitálhatja túl lapját (Tanács 23.3.).

A mai lecke nagyon fontos, s egyben nehéz is.

Kezdjük azzal, hogy felidézzük a mans és bell gémekek értékét. Kérdezzük meg tanulóinkat hány bukással érdemes túllicitálni a gémbemandást, hogy ez még kifizetődő legyen, az egyes szkörhelyzetekben. Segítségül írjuk fel az alábbi táblázatot (Tanács 23.4.):

	gém	bukás
mansban	420	50
bellben	620	100

A táblázatból az olvasható ki, hogy mansban 8 vagy 12 bukást, míg bellben 4 vagy 6 bukást engedhetnénk meg magunknak, az **ellenfél szkörhelyzetétől** függően. Ezek nagyon nagy számok.

Ha ez igaz lenne a játék **élvezhetetlenné** válna (mindenki túllicitálná magát). Az ilyen helyzetek elkerülésére találtak ki egy másmilyen skálát a bukásokra. A felvevő, aki bemondta és **teljesítené** a gémet (**Tanács 23.5.**) meg**kontrázza** az ellenfelet, ha túllicitálja.

Milyen büntetés jár a kontrázott bukásért:

	bellben	mansban
1 bukás	200	100
2 bukás	500	300
3 bukás	800	500
4 bukás	1100	800
5 bukás	1400	1100

Hasonlítsuk össze, hogy mennyit ér a kontrázott bukás az egyes szkörhelyzetekben, szemben a teljesített gémfelvétellel.

### 1. Az ellenfél mansban mond gémet:

<u>Teljesítésért</u>		<u>Bukásért</u>	
		mansban	bellben
	-1	100	200
<b>400</b>	-2	300	500
	-3	500	800
	-4	800	1100

Mansban kétszer lehet bukni, bellben már csak egyet, hogy érdemes legyen túllicitálni ellenfelünket.

### 2. Az ellenfél bellben mond gémet:

<u>Teljesítésért</u>		<u>Bukásért</u>	
		mansban	bellben
	-1	100	200
<b>600</b>	-2	300	500
	-3	500	800
	-4	800	1100

Ebben az esetben mansban hármat bukhatunk, bellben pedig kettőt. Mindennek előfeltétele, hogy az ellenfél valóban **teljesíteni tudja** a gém-bemondását (**Tanács 23.6.**).

Ha megértették tanulóink a mentés lényegét, elmagyarázhatjuk a szabályt, ami a **Minibridzsre érvényes**:

1. Amikor az egyik vonal gémet mond, ellenfelek is átadhatják egymásnak a szokásos információt (**Tanács 23.7.**).
2. Ha az ellenvonal játékos színtalálkozást talál lapukban (csak ebben az esetben), bemondja azt e felvételt, amit a Döntési Táblázat alapján bemondhat, feltéve, ha ellenfelei nem licitálják túl. Utána kiszámolja a különbséget, amire most kell vállalkoznia, és úgy kell kalkulálnia, hogy kontrázva fog ennyit bukni.
3. Az ellenvonal játékos kiszámolja mennyibe is kerül neki a bukás, és ezt összehasonlítja azzal a veszteséggel, amit az ellenfél gémfelvétele teljesítése okozott volna vonalának.
4. Ha a bukás többre kerülne, mint a gémfelvétel értéke, nem szabad licitálnia.
5. Ha a bukás kevesebb, mentenie kell (**Tanács 23.8.**).
6. Ha licitál a labda visszazáll a támadó vonal játékosához:
  - ha pontszámuk megengedi, a következő magasságon licitálhatnak, eggyel magasabb szintre kényszerülnek. A licit tovább folytatódik, a védekező vonalnak újra lehetősége van magasabbra menni (**Tanács 23.9.**),
  - ellenkező esetben a támadó vonal kontrázik (**Tanács 23.10.**).

Ez első pillanatban komplikáltnak látszik, de egy példával bemutatjuk, hogyan is működik:

1. Észak kezd. Bellben 4 kőrt mond.
2. Kelet következik, aki megtudja, hogy vonalán káró színtalálkozás van (kilenc lapos), 25 elosztási ponttal. Vonaluk mansban van. Ponterejük alapján 3 kárót vállalhatna, a 4 körre azonban csak 5 kárót mondhat, ez két bukás.
3. A két bukás - 300 pont, az ellenfél gémfelvétele - 620 pont lenne.
4. A különbség alapján 5 kárót kell licitálnia.
6. Újra Északon a sor. Ha vonalán csak 27-29 pont van nem vállalhat kockázatot az 5 kör licittel, kontráznia kell.  
Ha vonalán 30-32 pont van, mondjon 5 kőrt (**Tanács 23.11.**).

Megint Keleten a sor. Újra végig kell csinálnia a számolást, és eldöntenie, hogy érdemes-e tovább licitálnia.



## Leosztás

	♠ D T 3		<b>Felvétel:</b> 5 káró
	♥ 4		
	♦ K D T 3		<b>Indító kijátszás:</b> ♣ K
	♣ T 8 5 3 2		
	N		
♠ A B 8 6 2	W	E	♠ K 9 5 4
♥ A 9 7 2			♥ K B 6 5
♦ ----			♦ 8 6 4
♣ K D B 6			♣ 9 7
	S		
	♠ 7		
	♥ D T 8 3		
	♦ A B 9 7 5 2		
	♣ A 4		

### A licit:

A tanulók maguk próbáljanak licitálni, de a végén ellenőrizzük hasonlóan alakult-e a licit: Kelet indul és passzol. Dél szintén. Nyugat licitál. 27 elosztási pontot számol vonalán, így 4 pikkre vállalkozik.

Észak megkapja partnere papírját, felfedezi a káró színtalálkozást (tíz lapos) és 25 elosztási pontot számol vonalán. Reméli, hogy kilencet tud ütni, vagyis kettővel kevesebbet, mint amennyit be tud mondani (5 káró). A két bukás kontrázva - 300 pontot jelent. Ez nagyszerű lehetőség a teljesített gém ellen, ami - 620 pontot jelentene neki.

Északnak be kell mondania az 5 kárót.

Nyugatnak valamit licitálnia kell. A 27 ponttal nem valószínű, hogy teljesíteni tudja az 5 pikket, ezért kontrázik.

Az indító kijátszás a treff király lesz. Hagyjuk a tanulókat játszani, az eredmények várható értéke 1-3 bukás között lesz. A leosztás legfontosabb kérdése, hogy Dél minél több kórt tudjon az asztalon ellopni. Egyből ezzel kell kezdenie, az ellenjátéknak pedig ezt kell megakadályoznia. Keletnek amilyen gyakran csak tud adut kell hívnia (**Tanács 23.12.**).

Végül kérdezzük meg tanulóinkat, hogy ugyanígy megy-e a licit, ha a szkórhelyzet fordított. A szkórhelyzet kedvezőtlen.

## Tanácsok

- 23.1. Mutassuk be, ha az indulásra kicsit teszünk az asztról, mindig ütünk kettőt.
- 23.2. Fontos a játékban, hogy úgy hagyjuk ki a hívást, hogy az ellenfél ne vegye észre problémánkat. Később így biztosan újra próbálkozik az impasszal treffben és csak egyet fog ütni.
- 23.3. Ez fontos alapelv a bridzsben. Meg kell tanulni **értékelni a küzdelmi helyzeteket**.
- 23.4. Elsősorban a **gém bemondások** túllicitálásával foglalkozunk. Természetesen a szlemek ellen ugyanúgy alkalmazhatók az elvek, de ez sokkal ritkább, és több szempontot kell figyelembe venni.
- 23.5. Pontosabb meghatározás, hogy akkor kell kontrázni a támadó vonalnak, ha náluk van a **figura pontok többsége**.
- 23.6. Eddig a pillanatig hagyhattuk tanulóinkat, hogy nyugodtan próbálják ki képességüket az ellenjátékban, ha úgy érezték az ellenfél gémfelvétele sikeres.
- 23.7. Az kis lapokkal történő információ cserét az előző leckékben be lehet tiltani, ha aki elsőnek licitál egyből gémet mond.
- 23.8. Ha az ellenfél gémet mond, ami 620 pontot ér, a küzdelmi licit pedig várhatóan 300 pontba kerül, csak akkor érdemes vállalkozni, ha az ellenfél gémfelvétele négy esetből várhatóan háromszor teljesül.
- 23.9. A védekező vonalnak újra kell számolnia lehetőségeit. Ha úgy dönt, újra túllicitálja ellenfelét a lehetőség visszazáll a támadó vonalra. Túllicitálhat vagy kontrázhat. Ez így folytatódik ...
- 23.10. A vállalkozó szellemű tanulókat hagyhatjuk, hogy egy **kis kockázatot** vállaljanak (egy ponttal lehet kevesebbje, mint ami a Döntési Táblázat szerint kellene), ha legalább kilenc lapos színtalálkozás van vonalukon.
- 23.11. Itt megjegyezhetjük, hogy a valóságban a támadó vonal csak nemes tud ötös magasságon további küzdelmi licitre vállalkozni. Minor színben ez már szlemfelvétel lenne, amit egyenesen kellett volna bemondani.
- 23.12. A leosztás alapos elemzése alapján Dél megúszhatja egy bukással, ha azonnal **treffet hív vissza**. A felmagasodó ötödik treffre eldobhat egy kört. Valóban??
- 23.13. A 4 pikk felvétel feltehetően teljesül. Észak a szingli körjével indul, a felvevő kicsit tesz az asztról, Dél a tízest adja és Nyugat üt az ásszal. Három ütést ad ki: egy treffet, egy kört és egy pikket.