

FELVEVŐJÁTÉK ISKOLA

kezdőknek – haladóknak

Dorothy Hayden könyve alapján

Alapok	2
Lapkombinációk, színkezelés	2
Biztonsági játékok	7
Az adu nélküli (szanzadu) játék alapjai	10
Honnan szerezzük meg a szükséges ütéseket?	10
Melyik a jobb esély?	11
A közlekedés problémája	12
Kivárás (holdup)	12
Mikor nem szabad kivárni az ütéssel?	12
Mennyi ideig várjunk a beütéssel?	13
A „Bath coup”	14
Melyik ellenjátékosnak engedhetjük ki az ütést?	16
Blokkolni az ellenfél színét	16
A színjáték	17
Aduzás	17
Az asztal színének felmagasítása	19
Hogyan játsszuk a kétszínű kezeket?	20
„Vesztőt a vesztőre” játék	20
A lop-impassz	20
A hosszú adu rövid adu elve	21
A 4-3-as adu	22
A 4-4-es adu	23
A keresztlopás	24
Haladóknak	25
Végjáték, kényszerhívások	25
Elimináció	25
Pszeudo (ál–) elimináció	28
Végjáték szanzaduban	28
Kártyaolvasás, az ellenfél elosztásának kiszámítása	30
Bűvészkedés az aduval	35
„Dummy reversal” (tótágas játék)	36
Adu coup (Grand coup)	39
Végjáték aduban	40
Coup en passant	41
Beszorítás, kényszerdobás	42
Kétoldalú beszorítás	47
A „Vienna coup”	50

Alapok

Lapkombinációk, színkezelés

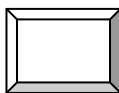
A helyes színkezelés a lejátszás alapja. A legalapvetőbbektől a mesterjátékosok által megoldott problémákig több száz helyzet létezik, ám mindegyik a következő három alapvető technikai fogás valamelyikének változata:

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

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

1. figura szöktetése:

asztal: K 4



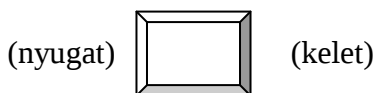
kéz: 3 2

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

2. egyszerű impassz:

asztal (észak)

A D



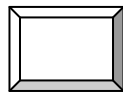
3 2

kéz (dél)

Ebben a helyzetben két ütés megszerzése akkor lehetséges, ha a színből a K Nyugatnál van. Ezért kézből kicsit hívunk és ha Nyugat kis lapot ad, a Dámával próbálunk ütni.

3. ütés kiengedése:

A K 5 4 3 2



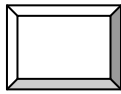
8 6

Nincs már több átmenetünk az asztalra, és ebből a színből öt ütést kell szereznünk. Ez nyilván csak akkor lehetséges, ha az ellenvonalon lévő öt lap elosztása 3-2. A helyes játékunk: kézből kis lapot hívunk, és az asztalról is kicsit teszünk – hagyjuk az ellenvonalat ütni. Később az A és K lehívásával a szín magasodik.

A fejezet további részében gyakran előforduló színkezelési problémákat ismertetünk. Az olvasó – ha van kedve hozzá – próbálja megoldani őket, és csak utána nézze meg a megfejtést.

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

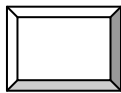
A B 10



4 3 2

Bízunk kell abban, hogy a hiányzó két magasfigura (K és D) közül legalább egy Nyugatnál van. Ezért kézből kell kétszer hívni, és ha Nyugat első hívásunkra kis lapot tesz, az asztalról a B-t, majd a 10-t adjuk az ütésbe. A négy lehetséges eset – Nyugatnál van a K és a D, a K, vagy a D, egyik sem – közül háromban kettő fogunk ütni.

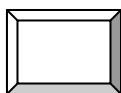
K B 10



4 3 2

A 2 ütéshez kell, hogy a D Ny kezében legyen, ezért kétszer impasszolunk az asztali BT-zel.

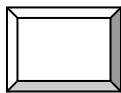
A D 9



4 3 2

Az átlagos játékos azonnal D impasszt adna, hogy kettőt üssön. Megnövelhetjük az esélyt, ha először – feltéve, hogy Nyugat kis lapot ad – a 9-el próbálunk ütni. Ha nyugatnál van a B 10, így kihajtjuk a K-t.

A D 3 2



Hogyan tudunk négyet ütni?

B 7 6 4

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

K B 3 2

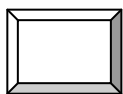


Mi a legjobb esélyű játék három ütésre?

D 5 4

Nyilvánvaló, hogy az A-t ki kell adnunk. Ha az A figurát üt, csak a kint lévő hat lap 3-3 elosztása segít. Mi a helyzet azonban, ha pl. a licit alapján tudjuk, hogy az A nyugatnál van? Kicsit hívunk, és ütünk egy asztali figurával. Ezután kézbe megyünk, és onnan hívunk az asztal felé – így akkor is hármát ütünk, ha a Nyugatnál lévő A csak másodlagos.

A B 9



Mi a legjobb mód két ütésre ezzel a kombinációval?

4 3 2

Az ellenvonalon van a K, D, 10. 2-t tudunk ütni, ha Nyugatnál a 3 lap közül legalább 2 van. A lehetséges esetek: K és D, K és T, D és T. Így a jó játék: először impassz a 9-el, majd a B-val.

A 5 4 3



A legjobb játékkal hármatot kell ütnünk.

D B 2

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

K 4 3 2



Hármatot szeretnénk ütni, de hogyan?

D 7 6 5

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

A K 3 2

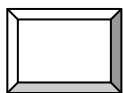


Ebben a helyzetben mi a legjobb megoldás három ütésre?

B 5 4

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

D 2

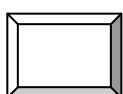


Van reális esélyünk két ütésre ebből a felszerelésből?

K 6 5 3

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

K D 10 5 2

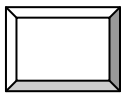


Ha ötöt akarunk ütni, van-e jelentősége, hogy melyik magasfigurát hívjuk először?

A 9 7 4

Ha a kinn lévő lapok elosztása 2-2 vagy 3-1, mindegy, milyen sorrendben hívjuk le a magas figurákat. A 4-0 elosztás ellen azonban védekeznünk kell úgy, hogy elsőnek abból a kézből hívunk, ahol a 2 Mfigura van. Így bármelyik kézben van a B863, mindig meg tudjuk fogni.

A K 8 3

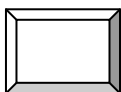


D 9 7 3 2

Vajon miben különbözik ez az eset az előzőtől?

Ebben az esetben a Keletnél lévő B 10 6 4 ellen nem tudunk védekezni, viszont ha Nyugat kezében van ez a négy lap, akkor csak úgy tudjuk beimpasszolni, ha a D-t hívjuk először.

D 9 6 4

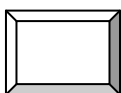


A B 10 2

Nincs több átmenetünk az asztalra, ahonnan most hívunk, és négyet kell ütnünk.

Világos, hogy impasszt kell adni, de nem mindegy, hogy melyik lappal! Ha a Dámával kezdjük, nem tudjuk elfogni Kelet esetleges negyedik K-át, mert nincs több átmenetünk, és másodszor már a kézben ütünk. Ezért a helyes sorrend: előbb a 9-el majd a Dámával, végül kicsivel a kézi B felé impassz. Az sem segít, ha először a Dámába bedobjuk a 10-t. Ekkor Kelet a 9-t fedni fogja, és kimagasít az ellenvonalnak egy ütést.

A

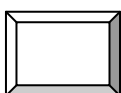


B 10 5 4 3 2

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

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

B 5



A 9 7 4 3 2

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

Egyetlen reményünk, hogy nyugat kezében K 10 vagy D 10 kombináció van. Kis lapot játszunk a B felé – ezt Nyugatnak ütnie kell – majd az asztalról a B-t hívjuk, és impasszoljuk Kelet magasfiguráját, amibe esnie kell a Nyugatnál lévő 10-nek.

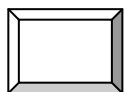
Az alapkérdések közé tartozik, hogy mikor adjunk impasszt, és mikor játsszunk az ellenvonalon lévő magasfigura esésére. Ezt a kérdést mindig a százalékokban kifejezett nagyobb esély dönti el, azaz a színből az ellenvonalon lévő lapok különféle elosztásának gyakoriságai. Tekintsük át az alábbi táblázatot:

Hiányzó lapok száma	Elosztási lehetőségek	Az elosztás %-os gyakorisága
2	1 - 1	52,0 %
	2 - 0	48,0 %
3	2 - 1	78,0 %
	3 - 0	22,0 %
4	3 - 1	49,7 %
	2 - 2	40,7 %
	4 - 0	9,6 %
5	3 - 2	67,8 %
	4 - 1	28,3 %
	5 - 0	3,9 %
6	4 - 2	48,4 %
	3 - 3	35,5 %
	5 - 1	14,5 %
	6 - 0	1,5 %
7	4 - 3	62,2 %
	5 - 2	30,5 %
	6 - 1	6,8 %
	7 - 0	0,5 %
8	5 - 3	47,1 %
	4 - 4	32,7 %
	6 - 2	17,1 %
	7 - 1	2,9 %
	8 - 0	0,2 %

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

A táblázatból láthatjuk, hogy ha három lap hiányzik a Királlyal, már az impassz a nagyobb esélyű játék. Hiányzó Dáma esetében, ha négy lap áll ki, még az esésre való játék a nagyobb esély. Nézzünk néhány példát az impasszal kapcsolatos problémákra:

A B 8

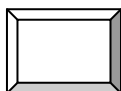


Hogyan fogjuk meg a hiányzó D-t?

K 10 9 7 5

5 hiányzó lap esetén mindenképpen impasszolunk, és első ránézésre úgy tűnik, hogy mindegy melyik irányba – valójában nem ez a helyzet. Nem tudunk védekezni Kelet esetleges szingli, ill. Ny negyedleges Dámája ellen egyszerre. Ha Kelet felé impasszolunk, az Ász lehívásával megfoghatjuk Nyugat szingli Dámáját, és kétszer tudjuk impasszolni Kelet figuráját.

5 4 3 2

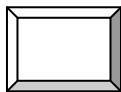


A K B 6

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

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

5 4 3 2



A K B 10

Miben különbözik ez az eset az előzőtől?

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

K 10



A B 4 3 2

Mi a legjobb esélyű játék az öt ütésre?

Ha a D Kelet kezében van, csak akkor tudunk ötöt ütni, ha harmadlagos, míg Nyugatnál lehet D x vagy D x x, azonnali impasszal a K 10 felé megvan az öt ütés.

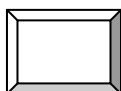
A bemutatott lapkombinációkon kívül rengeteg létezik, melyeket megtanulni lehetetlen. Reméljük, hogy az olvasónak sikerült elsajátítani azt a szemléletet, amely révén a saját gyakorlatában előforduló színkezelési problémákat nem sablonszerűen, hanem a fejezetben ismertetett gondolkodásmóddal igyekszik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

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

Biztonsági játékok

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

K 10 6 5

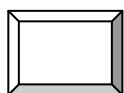


A 9 7 3 2

Kisszemet játszunk, és ez az adusínunk. A többi színben nincsen kiadó ütésünk (és lopásveszély sem fenyeget). Hogyan aduzzunk?

Egyet kiadhatunk, de kettőt – ami a 4-0-ás aduelosztás esetén merülhet fel, - nem. A biztos védekezés: kis adut hívni kézből vagy az asztalról, és ha az ellenjátékos kis lapot ad, a 10-et ill. A 9-et rakjuk az ütéshez. Ezzel a játékkal ugyan majdnem mindig kiadunk egy ütest – sokszor olyat, amelyet az A majd K hívásával nem adnánk ki – de egynél többet sohasem. A pluszütésről való lemondás megéri a belicitált tizenkét ütés biztos teljesítését és az ezért járó jutalom felírását.

B 3
6 5 4
A K D 8 7 4
7 5

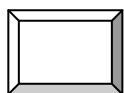


3 szanzadut játszunk. Nyugat a pikk 2-sel indul és az asztali B üt.
Hogyan játsszunk?

A D 7
A B 8 7
6 5
A B 8 2

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

7 6
A K 8 6 3
D 7 2
A K B

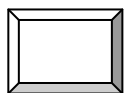


6 szanzadut játszunk és Nyugat a treff 10-el indul. Lehívjuk a kör A-t, ebbe Keletől esik a B. Hogyan tovább?

A K 8
10 5 2
A K 6 5
D 3 2

Ha Keletnél D B van, a Király lehívása után tizenhárom ütésünk lesz. Ha Bubija viszont szingli és így játszunk, Nyugatnak két ütese lesz a D 9 révén. Ez ellen védekezünk, ha a második kör hívásunk kis lap a 10 felé. A 3-2-es színelosztás esetén elvesztettünk egy pluszütest, de 4-1-es elosztásnál csak ezzel a játékkal teljesítünk, mert Nyugat üti a Dámával a 10-t, de később elfogjuk a 9-t. 4 kör, 2 pikk, 3 káró és 3 treff ütéssel teljesítettük a felvételt.

6 4 3



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

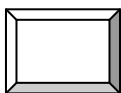
A D 10 8 7 2

Ha Nyugat kezében KBxx, vagy KBx van, mindegy mit csinálunk, mert úgyis kettőt fog ütni. Ha a figurák Keletnél vannak, szintén mindegy mit csinálunk, melyik lappal adunk impasszt. Ha a szín elosztása 2-2, akkor az A, majd kicsi hívásra magas az összes adunk.

Az egyetlen problematikus helyzet, ha Nyugatnál szingli figura, vagy a K B van. Tételezzük fel, hogy az asztalról hívjuk a színt, és kézből a Dámát (vagy a 10-t) tesszük miután Kelet kis lapot adott. Ezt Nyugat üti a Királlyal (vagy a Bubival). Másodszorra újra az asztalról hívunk, és Kelet a 9-t adja. Melyik lapot adjuk kézből? Szingli volt-e Nyugat figurája – ekkor az impassz a jó játék –, vagy dubló K B – ebben az esetben az A-t kell játszsanunk.

Minden problémánkat megoldja, ha az aduzást az A lejátszásával kezdjük, majd az asztalról kicsit hívunk, és lefedjük, amit Kelet ad. (9-re a 10-t, B-ra a D-t tesszük.) Ezzel a játékkal, ha lehetséges, csak egy ütést adunk ki.

K 9 2



Ebből az aduszínből kiadhatunk egyet, hogyan játsszunk?

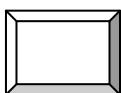
A B 6 4 3

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

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

Lehúzzuk az A-t, majd kicsit hívunk a K 9 felé, és ha Nyugat kicsit ad, a 9-t tesszük. Nem baj, ha ezt Kelet a 10-el üti, mert a K lehívásával magasodik a szín, viszont ha Kelet ebbe az ütésbe nem ad, ütöttünk a 9-el. Ha Nyugat nem ad ebbe az ütésbe, ütünk a K-al és szöktetve a kézi B-t védekeztünk a Keletnél lévő D 10 x x ellen.

9 3



Hogyan játsszuk ezt a színt, ha 5-öt, és hogyan, ha 4-et kell belőle ütni?

A K D 10 4

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

7 5 3



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

A D B 6 2

Ha a szín maradék lapjainak elosztása 3-2 vagy 5-0, mindegy hogyan játszunk. Vizsgáljuk meg a 4-1 lehetőségét! Ebben az esetben csak az a rossz, ha impasszt adunk, és Nyugat szingli Királya üt, mert Keletnél a 10 9 8 még biztosít egy ütést az ellenvonalnak. A

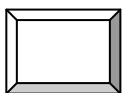
védekezés ez ellen: lehívjuk az A-t, majd szöktetjük (ha kell kétszer) a kézi D B-t. (Ha Nyugatnál van a K 10 9 x mindegy, mit csinálunk, mert két ütése van).

A 3 2

A 9 5 4

K B 2

K D 6



D B 10

K B 3 2

A D 9

A 5 4

6 szanzadut játszunk. Nyugat treffel indul. Hat ütésünk van a minor színekben, kettő vagy három pikk és három vagy négy kör. Az indulást kézben ütjük, és megadjuk a pikk impasszt. Vizsgáljuk meg a lehetséges két esetet:

a. Az impassz nem ül. Így a teljesítéshez négy kör ütés szükséges. A legjobb játék azonnali impassz a kézi K B felé. Így teljesítünk, ha Keletnél D, D x, vagy D x x van. Hiba lenne hívni az A-t, majd utána impasszolni. Nyugat szingli Dámája esetén 10 8 7 marad Kelet kezében, és ezzel biztos ütése van, míg az asztali A 9 villa szükséges a Nyugatnál lévő negyedik 10 impasszolásához, ha szingli a D Keletnél.

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

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

Az adu nélküli (szanzadu) játék alapjai

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

Honnan szerezzük meg a szükséges ütéseket?

A K B 10

A 10 6

B 9 4

A K 6



4 3 2

K 5

D 10 5 2

D 6 5 2

A licitet Észak nyitotta, és Dél helyén 3 szanzadut kell játszanunk, a treff B indulás után.

Legokosabb, ha először is játéktervet készítünk. Megszámoljuk ütéseinket: 3 treff, 2 kör, és 2 pikk. A hiányzó 2 ütés megszerzésére lehetőség van a pikk és a káró segítségével. A pikk D

Nyugat kezében kétszeres impasszal elfogható, így a 4 pikk ütéssel megvan a szükséges 9 ütés. Mi a helyzet azonban, ha a pikk impassz nem ül? Kelet üt, és kőrt hív. Már túl késő kárót bontani, mert az ellenvonalnak közben módja nyílik a felmagasodó kör ütéseivel a felvételt elbuktatni. A biztos teljesítés: azonnal kárót kell játszani, mert ez a szín biztosítja a szükséges két ütést. Ütünk az asztalon és a káró B 9 segítségével felmagasítjuk a kéz D 10-ét.

Melyik a jobb esély?

A D 8 6 3 2

B 2

5 3 2

4 2



Dél helyén ezzel a lappal 6 szanzaduig licitáltunk. Vajon hogyan kell játszaniunk? Nyugat treffel indul.

5

A K D 10 7

A B 10

A K D B

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

1. pikk impassz
2. kétszeres káró impassz.

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

A D 6 4

4 3

A D 9

5 4 3 2



3 szanzadu felvételünk ellen Nyugat a kör 2-el indul. Kelet Dámáját ütni hagyjuk, és a kör 6-os folytatást ütjük – hogyan tovább?

8 3 2

A 9

K B 5 2

A K B 7

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

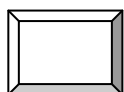
A közlekedés problémája

A K B 3 2

A D 3

K 10

A 6 3



3 szanzadu felvételünk ellen Nyugat a kör B-val indul. Mire kell játszani?

6 4

K 6 4

B 9 7 5 4

K 8 2

Hét biztos ütésünk mellé a szükséges két ütést megszerezhetjük pikkben vagy káróban. Pikkben történő próbálkozásunkat könnyen megghiúsíthatja a kint lévő hat lap 5-1-es elosztása, vagy Kelet kezében lévő D 10 x x. Mi a helyzet káróban? Az A és a D kiadása után a kézi B 9 biztosan jelent két ütést (esetleg többet, ha a szín elosztása kedvező) és szerencsénk van, hogy kör indulást kaptunk, amelyből három menet fogásunk van, így az ellenvonal nem tudja kidolgozni a színt, bár káróval kétszer ütésbe kerül. A biztonságos játék: ütünk az asztalon és a káró K-t hívjuk, így megmaradnak a szükséges kézi átmenetek a felmagasodó lapokhoz.

Kivárás (holdup)

7 6 4 2

9 6

K B 10 9

K D 7

B 10 8 5

K B 8 4 3

5 4

3 2



D 3

D 10 2

A 7 3

B 9 8 6 4

3 szanzadut játszunk és Nyugat a kör 3-al indul.

A K 9

A 7 5

D 8 6 2

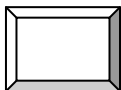
A 10 5

A káró A kiadása után megvan a kilenc ütés, problémánk csupán, hogy ekkor az ellenvonal kör ütéseivel elbuktatja a felvételt. Csökkenthetjük a veszélyt, ha nem azonnal ütünk a kör Ásszal, hanem csak harmadszorra. Ha a kör szín elosztása 5-3, és a káró A abban a kézben van, ahol elfogyott a kör, más lapot kénytelen hívni (ha a szín elosztása 4-4, csak három kör és a káró A ütés az ellenvonalé).

Mikor nem szabad kivárni az ütéssel?

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

A
6 4 2
7 4 3
K D B 10 5 2



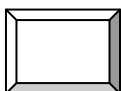
Nyugat a kőr D-val indul 3 szanzadu felvételünk ellen.

D 9 3
A 10 8
A K B 6 2
9 3

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

Mennyi ideig várjunk a beütéssel?

10 7 3
D 10 4 2
A 9 8 4
10 3



Nyugat 11-es szabály alapján a negyedik pikkjével – a 6-al – indul 3 szanzadunk ellen.

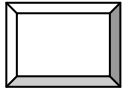
A 5 2
A K B
6 3 2
K D B 9

Hat ütésünk mellé a szükséges hármat a treff A kiadása útján szerezhethetjük meg. Fennáll a veszély, hogy mikor a treff Ásszal az ellenvonal ütésbe kerül, és a pikk elosztása 5-2 vagy rosszabb, elbuktatja a felvételt. Hányszor hagyjuk ki a pikket? A játék a második pikket ütni. Ha a szín elosztása 4-3, csak három ütése van az ellenvonalnak, viszont ha megegyeszer kiengedjük az ütést, átfordulhatnak káróra, és kimagasítanak két káró ütést (ütöttek két pikket, és a treff A után még két kárót – egy bukás).

A kivárás lényege: elvágni az ellenfelek közlekedését a számunkra veszélyes színben. Ez a példa megmutatta, hogy nem szabad túl sokáig várni a beütéssel, nehogy az ellenvonal új színre váltva szerezze meg a buktatáshoz szükséges ütéseket.

A „Bath coup”

A 5 2
4
A B 10 9 7
10 7 5 2



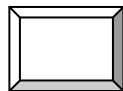
3 szanzadunk ellen Nyugat a kör K indulást választotta.

K 7 6 3
A B 3
D 8 5
A K 4

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

Hasonló kombináció:

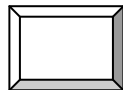
A x x



B x x

Ebben az esetben viszont:

10 x



A B x

üssünk be az Ásszal, mert akkor biztos két ütésünk van a színben.

A következő példa is az ütés kiváráásra vonatkozik:

K 4 2
8 7 2
A 9 8 5
A 10 2

10 8 5
A 10 6 5 4
7 4
D 8 7



B 9 7 6
B 9
K 3 2
B 6 5 4

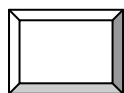
Nyugat a kör 5-el indul 3 szanzadunk ellen és Kelet a B-t adja a az ütéshez. Üssünk, vagy nem?

A D 3
K D 3
D B 10 6
K 9 3

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

Fordítsuk meg Észak és Dél kezében lévő káró felszerelést!

D B 10 6

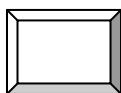


A 9 8 5

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

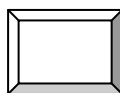
Hasonló a következő két helyzet is:

5 4 3



K B 7

5 4 3



A B 7

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

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

8 6 3

K 10 5

K B

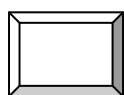
D B 10 5 2

D 10 7 5 2

4 3 2

7 5

A 7 4



A K 4

A B 9

A 8 4 2

9 8 6

B 9

D 8 7 6

D 10 9 6 3

K 3

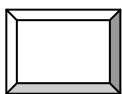
Nyugat a pikk 5-el indul – felvételünk ismét 3 szanzadu.

A jó játék kiengedni ezt az ütest. A következőképpen gondolkodunk: Kelet-Nyugat vonalnak két beütése van a treff magasfigurák segítségével, így módjuk nyílik kilőni maradék pikk fogásunkat, és másodszorra elbuktatni a felvételt. Ha az ötös pikk és a treff A K egy kézben van, nem tehetünk semmit (4-3-as pikk elosztás esetén nincsen baj, mert az ellenvonalnak csak két pikk és két treff ütese lehet), de osztott figurák esetén védekezni tudunk, ha az első pikkot kihagyjuk. Kelet üt a Bubival és folytatja a színt. Ütünk, treff hívás

kézből, ezt Kelet üti és már nem tud pikket hívni – így nyugodtan kiadhatjuk Nyugatnak a treff Ász ütést, mert a másik pikk magasfigura véd. Megfigyelhetjük, hogy csak az első pikk hívás kihagyása esetén tudunk teljesíteni. Tételezzük fel, hogy Kelet pikk Bubiját ütjük a Királlyal. A treff Királlyal ütve Kelet tud pikket hívni. Ezt már hiába engedjük ki, mert Nyugat üti, és újabb pikk hívással (ebbe Kelet idegen szint dob) kilövi utolsó pikk fogásunkat. A treff Ásszal ütésbe jutva elbuktatja a felvételt.

Melyik ellenjátékosnak engedhetjük ki az ütést?

D 5
K D 9 3 2
A K 3
8 5 4



Szokásos 3 szanzadunk ellen Nyugat a pikk 7 – felülről a negyedik lap – indulást választja.

K 6 3
A 8
10 6 5 2
A K 3 2

Reménykedve rátesszük a Dámát – nézzük meg a két lehetséges folytatást:

a. Ütésben maradunk, mert Kelet a 4-t adja. Nyugat tehát a negyedik, vagy ötödik A alól indult. Ebben a helyzetben nem engedhetjük meg, hogy Kelet kerüljön ütésbe és pikket hívjon. A probléma a kör szín kezelése: mit tudunk tenni Kelet esetleges negyedik Bubija, vagy 10-e ellen? Azonnal kis kört hívunk, és ha Kelet ebbe kis lapot ad kézből a 8-t rakjuk. Így Nyugat üt, de arról az oldalról a pikk hívás nem veszélyes. Később lehívjuk a kör A-t, káróval az asztalra megyünk, és a K D lejátszásával felmagasítva egy kis kört megszerezünk a kilencedik ütést. Igaz, hogy ezzel a játékkal ütést veszünk, ha a kör az ellenfélnél 3-3-ba volt elosztva, de ez a biztonsági játék, mert csak négy kör ütésre volt szükségünk.

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

Blokkolni az ellenfél színét

K D B 3
K D 7 5
7 6 2
A 3



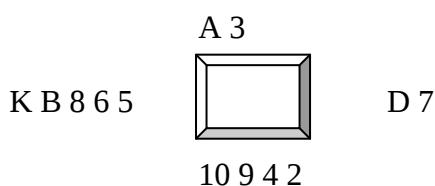
3 szanzadut játszunk és Nyugat a treff 6-al indul. Mit tegyünk az asztalról?

A 6
B 3
A K 10 8 3
10 9 4 2

Látjuk, hogy a kör A kiadása után megvan a kilenc ütés: négy pikk, két kör, két káró, egy treff. Veszélyt kizárólag a treff szín jelent: ha az ellenvonal ütésbe jut, elegendő treff lehívásával elbuktathatja a felvételünket. Elemezzük egy kicsit Nyugat treff 6 indulását, amely felülről a negyedik lapja! Feltehetően négy, vagy öt lapja van a színből kettő, vagy egy figurával a K, D, B közül. (Ha mindhárom figura nála van, figurával indul).

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

Nézzünk meg egy lehetséges kiosztást:



Ha ütünk az Ásszal, Kelet tehetetlen. Akár kicsit, akár a Dámát adja az ütésbe, a kör A beütés után – bármelyik kézben is van – a színből kettőnél több ütés sohasem szerezhető, mert Nyugat nem ütheti át Kelet Dámáját (ebben az esetben a kézi 10 9 fogássá válik).

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

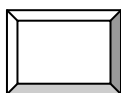
A színjáték

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

Aduzás

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

8 7 6 5
4 3
A B 10 9
A K D



4 pikket játszunk (3 szanzadu kényelmesebb lenne) és Nyugat a kör D-val indul.

9 4 3 2
A K 5
K D 3
4 3 2

Ha az ellenvonalon az adu elosztása 3-2, nincs más kiadó ütésünk. Így azonnal aduzzunk kell, nehogy az ellenfelek adui lopás révén külön üssenek. Játékunk: ütünk a kör Ásszal, és adut

hívunk. Az ellenvonal visszahívását ütjük, és újabb adu következik. Ha az A, K, D, 10 3-2-ben volt elosztva ezután már csak egy magas adu marad kint, és a többi ütés a mienk.

	B 10 6	
	A D B 10	
	6 3	
	A K D B	
A D 9 8 7		3 2 A licitet Észak kezdte 1 treffel. Kelet passzolt
5 4		K 7 Dél helyén 1 kőrt mondunk, Nyugat 1 pikkel
K D B 2		10 9 8 7 5 4 közbeszólt, és É 4 kőrrel zárta a licitet.
3 2		10 7 4 Nyugat a káró K-al indul, hogyan játsszunk?
	K 5 4	
	9 8 6 3 2	
	A	
	9 8 6 5	

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

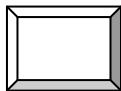
Előfordulhat az az eset, amikor későbbre kell halasztanunk az aduzást. Célunk, hogy az asztal kis aduival plusz ütéseket szerezzünk:

K	
7 6 5	
A 10 5 3	
A 9 6 5 4	
	4 kőr felvételünk ellen – szerencsénkre – Nyugat a káró K-al indul.
9 8 7	
A K D B 10	
6 4 2	
K 8	

Első ránézésre kezünkben 5 kiadó ütés van: 2 káró és 3 pikk. Hiba volna most aduznunk, mert az asztali kis adunk segítségével meg tudjuk szerezni a szükséges ütéseket. Ütünk és a pikk K-t hívjuk. Az ellenvonal legjobb játéka, ha a pikk A ütés után adut hív. Ezután a kézi kis pikkeket az asztal kis aduival megütjük (ellopjuk), utána aduzunk. A játék menete: a pikk A után az ellenvonal feltehető adu visszahívását ütjük, és pikket lopunk. Kézben ütünk a treff K-al, újabb pikk lopás. Treff A, treff lopás kézben, és csak most aduzhatunk. Ezzel a játékkal kockáztatjuk, hogy az ellenfél kis aduival esetleg ellopja magas treffjeinket, de ezt a kockázatot vállalnunk kell, más teljesítési esélyünk nem lévén (az asztali treff felmagasításáról a káró indulás után le kell mondanunk).

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

D B 4
7 6 4
A 8 5 2
A D 6



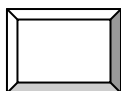
4 pikk felvételünk ellen Nyugat a káró K-al indul.

A K 10 7 6 2
A 9 3 2
7
3 2

Négy lehetséges kiadó ütést látunk: egy treffet és három kőrt. Ha a treff K Nyugatnál van, vagy a maradék kőrök elosztása 3-3 nincs probléma, gondolja az átlagos felvevőjátékos, gyorsan leaduzik, de balszerencséje van, mert a kőr elosztása 4-2 és a treff K Keletnél van, így egyet bukik. Hogyan tudunk ez ellen védekezni? Ha a kőr elosztása nem 3-3 a kézi negyedik kőrt le kell lopnunk, és csak utána aduzhatunk. Így a korrekt játék: ütni a Káró Ásszal, és azonnal kőr A, kis kőrt hívunk. Ha a szín elosztása nem 3-3 a negyediket ellopjuk – az ellenfél ezt nem tudja megakadályozni, mert nem aduval indult, és csak kétszer lesz módja adut hívni. Később a tizenegyedik ütésért megadjuk a treff impasszt.

Az asztal színének felmagasítása

A K 7 6 2
10
A 6 4 2
B 5 4



Partnerünk első helyen 1 pikkkel indul. Gyors licitsorozattal 7 kőr teljesítésére vállalkozunk, és Nyugat a káró Dámával indul.

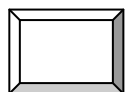
8 5
A K D B 9 8 7
K 8 7
A

Egyetlen problémánk, hogy mit csinálunk az kéz harmadik kárójával. Megoldásként kínálkozik az asztali pikk szín felmagasítása, de óvatosan kell játszani. A játék: kézben ütünk a káró K-al, lehívjuk a pikk A, K-t, és pikket lopunk kézben. Ha a szín elosztása 3-3 volt, leaduzunk, és a káró A biztosítja az átmenetet az asztali magas pikkért. Ha 4-2 az elosztás, a kőr 10-el átmegyünk és újabb pikk lopással az ötödik lap felmagasodik. A további játék azonos az előzővel.

A lejátszás nem volt túlságosan nehéz, de néhány dolgot feltétlenül érdemes megemlíteni. Először is az indulást kézben ütöttük, mert a káró A-t későbbi átmenetre tartalékoztuk. Másodszor pedig a pikk A, K-t az aduzás előtt hívtuk le, kockáztatva, hogy az ellenfél aduval üti. Ebben az esetben viszont nincsen teljesítési esélyünk, mert nem tudtuk volna az asztali pikk színét felmagasítani (az egyik ellenfélnél legalább öt pikknek kell lennie), tehát mindenképpen elbukjuk a felvételt. Végül az aduzást a 10-el kezdtük, átmenetnek használva az asztali pikk magasításához.

Hogyan játsszuk a kétszínű kezeket?

8 7
K 5
D 10 8 4 3
K 5 4 2



A K D B 9
A D 8 4 2
5 2
3

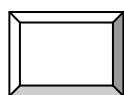
4 pикket játszunk és Nyugat a treff Dámával indul.

3 biztos kiadó ütésünk van, de ha a kör nem 3-3, lopással kell magasítanunk a szint. A treff D-t kihagyjuk, a folytatást kézben lopjuk. Kör K, A, kis kőrt játszunk és lopjuk az asztalon. Ha a szín elosztása 3-3 a kézi körök magasak, ha 4-2, bízunk abban, hogy abban a kézben, ahol rövid a kör, nincs ott a pikk 10, amivel felüllopná az asztalt. Ha ez nem sikerül, vagy már a második kőrt ellopja az ellenvonal, nem tehetünk semmit, mert a felvétel teljesíthetetlen. Ebben a példában is előbb egy mellékszín kellett felmagasítanunk, és csak utána aduzhattunk. Ha aduzással kezdjük a játékot, csak a 3-3-as kör elosztás esetén teljesítünk.

„Vesztőt a veszőre” játék

4
A K D B 10 3
10 8 6
D 4 3

9 6 5
8 5
9 5 2
K B 6 5 2
10 8
7 6
D B 7 3
A 10 9 8 7
A K D B 7 3 2
9 4 2
A K 4
—



Nyugat első helyen 3 körrel indult, erre a sor végén két passz után 4 pикket mondtunk. Nyugat a kör A, K és D lejátszásával kezdi a játékot. (Kelet a 7 és a 6 dobásával dubló kőrt jelzett.)

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

A lop-impassz

Mi a jó esély két ütésre színjátékban, ha pl. az asztalon van az egyik mellékszínből A D B, a kézben pedig szingli 2-es? Ha a licit alapján csak Nyugatnál lehet a K, impasszt kell adnunk. Mi a helyzet, ha a K egyértelműen Kelet kezében lehet? Ekkor lehívjuk az Ászt, majd a Dámát. Ha kelet fed a Királlyal, ellopjuk, és később a Bubival ütünk, ha nem, kézből veszтő lapot dobunk. Ez a játék a lop-impassz. Az egyszerű impassznál kicsit nagyobb az esélye,

mert védelmet nyújt – az A lehívása révén – a szingli K ellen. A következő példában a lop-
impassz 100%-os teljesítést biztosít a K helyzetétől függetlenül.

A 9 5 4
10 6
A D B 10 9
B 8



6 pikkre vállalkoztunk és Nyugat a kőr K-al támad.

K D 10 6 3 2
A 4
3
A D 10 9

Első ránézésre a parti a treff impassz sikerén múlik: ha a K keletnél van csak egy kőrt adunk ki. Van 100%-os teljesítési esély is. Ütünk az Ásszal, leaduzunk, majd káró A, D-t hívunk. Ha a K keletnél van és ráteszi ellopjuk, aduval asztalra megyünk, maradék kárókra kőrt és trefft dobunk, majd megadjuk a treff impasszt a tizenharmadik ütésért. Ha Kelet kis lapot tesz az ütésbe, eldobjuk kézből a veszítő kőrt. Ezt Nyugat megütheti a Királlyal, de ez az ellenvonal utolsó ütése, mert az asztali magas kárókra eldobjuk a kézi treffekeket.

A hosszú adu rövid adu elve

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

Legyen a következő adufelszerelésünk:

4 3 2



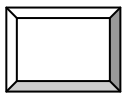
A K D B 10

Ha most a kéz egy másik színének veszítő lapjait az asztali aduval üjtjük, pluszütéshez jutunk, később a kézi hosszú adu segítségével elvehetjük az ellenfél aduit. A gyakorlatlan felvevő könnyen hiheti azt, hogy a kézi adukkal lopva is többletütést szerezhetsz. Ezekkel az adukkal azonban l mindenképpen ütünk, sőt, a hosszú aduból lopni nem is veszélytelen! Tekintsünk a példára: 8 adunk van, az ellenvonalon 5. Ez 4-1-ben, vagy akár 5-0-ban is lehet. A kézi ötös zárt aduval el tudjuk venni az ellenvonal kis aduit. Ha a kézben lopunk, hosszú adunk lerövidül, és ha az ellenvonalon az aduk egyenlőtlenül vannak elosztva, nem tudunk leaduzni, és K-Ny ütéshez jut. Az adukezeléssel kapcsolatban három elvet lehet megállapítani:

1. veszítőinket a rövid aduval lopjuk,
2. hosszú adunk az ellenvonal aduinak elvételére szolgál,
3. lehetőleg ne lopjunk a hosszú aduból.

A következő példák ezekre a megállapításokra vonatkoznak:

—
A D 10 5
K D 9 8 5
9 8 4 3



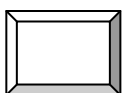
K D 9 8
8
A B 10 6
K D B 10

1 káró indulásunk hallatára partnerünk arca felragyog, és villámgyorsan 6 káróig licitál. Nyugat lehívja a treff A-t, majd kis treffet hív, amelyet kézben ütünk. Hogyan tovább?

A gyakorlatlan játékos a kézi négy veszítő pikket akarja lelopni az asztalon – ez nem sikerülhet, mert négyszer kézbe is kell mennie. Gondoljunk vissza az előbbi megállapításokra és a rövid aduból lopjunk! Példánkban az asztalon van a hosszabb adu, lopjunk a kézben. Ütjük a treff hívást, kör A, kör lopás, aduval asztalra és újabb kör lopás. Pikk lopás az asztalon, ellopjuk az asztal utolsó veszítő körjét a kéz utolsó adujával, pikket lopva asztalra megyünk, leaduzunk, és végül megütjük a maradék két treffet. Ezzel a játékkal mindig teljesítünk, ha a káró nem 4-0-ban volt eredetileg elosztva.

A 4-3-as adu

D 10 6
5 3 2
A K 8 3
A B 10

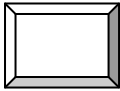


A K B 9
6 4
B 7 6
K D 8 6

A licit folyamán kiderül, hogy körből teljesen védtelenek vagyunk, de gémet kell játszani, így 4-3-as aduval 4 pikket vállalunk. Nyugat a kör A, K, D-val kezdi a játékot, mit tegyünk?

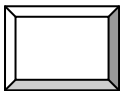
Az ellenvonal hat adujának leggyakoribb elosztása 4-2. Ha a harmadik kört ellopjuk, nem marad elég adunk az aduzáshoz, és az ellenvonal magas adujával ütésbe jutva kör hívással buktatja a felvételt. A jó játék: a harmadik körre eldobjuk a kéz veszítő káróját, a következőt már az asztalon tudjuk ütni.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

A 4-4-es adu

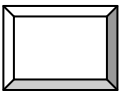
	K D 10 7 4 2		
	5		
	B 6		
	D B 10 9		
A 3		B 9 8 5	
8 7 6 4		K D 10 3	5 treff felvételünk ellen Nyugat a kör 8-al
7 2		K D 10 9	indul, Kelet a D-t teszi. Hogyan
8 7 5 4		6	játsszunk?
	6		
	A B 9		
	A 8 5 4 3		
	A K 3 2		

Kézenfekvőnek látszik kézi lopások útján az asztali pikk szín felmagasítása, ekkor a pikk A és egy kárón kívül nincs több kiadó ütés, de óvatosan kell játszani. Ütünk az Ásszal, pikket hívunk. Nyugat üt, és újabb kört játszunk. Most nem szabad az asztalon lopnunk, nehogy az asztali adu rövidüljön, és ha az ellenvonal adui 4-1-ben vannak elosztva, ne tudjunk az asztali adukkal leaduzni. Ebben az esetben az asztal aduja a hosszú adu, és a kézi adukkal lopunk. A körre eldobjuk az asztal veszítő káróját (ezt az ütést mindenképpen kiadnánk). Kelet üthet, de a következő kör hívást kézben tudjuk ütni a Bubival. Aduval asztalra megyünk, és pikket lopunk az adu Ásszal. Ebbe az ütésbe mindkét ellenfél adott pikket, így leaduzhatunk, és a K, D lehívásával magas az asztali pikk (az aduzást természetesen az asztalon fejezzük be).

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

	K 3		
	6 3		
	9 3 2		
	B 9 7 6 4 2		
8 7 6 4 2		5	
8 7		9 5 4 2	4 pikket játszunk, és Nyugat káró A, K-al
A K D 10 7		B 8 6 4	kezdi az ellenjátékot.
D		K 10 8 3	
	A D B 10 9		
	A K D B 10		
	5		
	A 5		

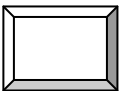
A kezdő felvevőjátékos nyugodtan hátradőlne: a káró K-ra a veszítő treffet eldobva látszólag tizenegy biztos ütése van. De mi történik akkor, ha a harmadik kárót kézben lopja, és az adu ellenvonali elosztása 5-1? Nyugat hosszabb lett aduból mint a keze, és nem tudja elvenni kis aduit, kirövidült, és mikor Nyugat az ötödik aduval ütésbe kerül, egy magas kárók hívásával elbuktatja a felvételt. A biztonsági játék: a harmadik káróra kört dobunk, a negyediket magasan tudjuk lopni az asztalon, leaduzunk, és a kéz lapjai magasak. A vállalt tíz ütést csak akkor nem teljesítjük ezzel a játékkal, ha 6-0 az aduelosztás – de ebben az esetben tehetetlenek vagyunk. Kétségtelen, hogy csak 14% esélyű az 5-1 elosztás, de még ezt a kockázatot sem érdemes vállalni, ha van 100%-os esély.

	9		
	7 6 4 3		
	A K 10 9 2		
	D 4 3		
D 4 3 2		6 5	A licitet Nyugat indította 1 körrel,
K D B 10 9 2		A 8 5	Észak passzolt, Kelet 2 körre emelt, mi
6 5		D B 8 7	kissé merészen 4 pikket mondtunk, és ez
A		7 6 5 2	lett a végkontrakt. Nyugat a kör K-al
	A K B 10 8 7		indul, hogyan játsszunk?
	–		
	3 2		
	K B 10 9 8		

Látszólag tizenegy ütésünk van, csak a treff A és az adu D kiadó. Lássuk, mi történik, ha nem játszunk elég körültekintően! Lopjuk a kört, káróval az asztalra megyünk, megadjuk az adu impasszt. Nyugat üt a dámával, és kört hív. Ha ezt is lopjuk, elbukjuk a felvételt, mert a treff A még kiadó, és Nyugat harmadik kör hívása kirövidít minket. Az sem segít, ha nem lopunk, mert Nyugat folytatni fogja a kört.

A biztos teljesítés: lopunk kézben, majd adu A, K-t játszunk. Ha ebbe mindenki adott, már semmi nem fenyegeti a felvételt. Treffet hívunk, a kör folytatást ellopjuk, és magas treffjeinket hívjuk. Nyugat ugyan üt egy kis adujával is, de nem rövidülünk le, nem veszítjük el uralmunkat az aduszín felett.

A keresztlopás

	A B 10 3		
	A B 6 4 2		
	4		
	K 8 7		
7 5 4 2		6	Gyorsan pergő licit után 6 pikket kell
K D 10 9 8		5 3	teljesítenünk, és Nyugat a kör K-al indul.
D 3		K 10 9 5 2	
B 6		D 10 9 5 2	
	K D 9 8		
	7		
	A B 8 7 6		
	A 4 3		

Mindkét kézben van egy-egy rövid szín, így nyolc aduütést szerezhethünk, amely a külső színek négy gyorsításával éppen a szükséges tizenkettő. Így ütünk, lehívjuk a treff A, K-t, a káró A-t, majd az asztalon kárót, a kézben kört lopva teljesítünk. Ebben a lejátzásban nem aduoztunk, így az ellenvonalon 5-0 aduelosztás sem befolyásolja a teljesítést. A lejátzás fontos momentuma, hogy a külső színekben lévő ütéseinket a kézi és asztali aduink lopás útján való külön-külön üttetése előtt lehívtuk. Ha nem így tennénk, akkor az ellenjátékosok elbuktathatják a felvételt, ha pl. Nyugat a káró harmadik menetébe treffet dob. Így később, amikor a keresztlopás végeztével treff magasfiguráinkkal ütni próbálunk, azt Nyugat ellopja, és nem tudjuk megszerezni a szükséges tizenkét ütest. Ezért, ha keresztlopással tervezünk egy felvételt teljesíteni, előtte az összes külső ütésünket – a fenti ok miatt – általában le kell hívni.

Haladóknak

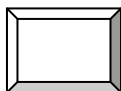
A most következő fejezetekben bonyolultabb technikai fogásokkal ismerkedünk meg. Ezeket csak úgy tudjuk megérteni és a gyakorlatban alkalmazni, ha az előzőeket alaposan elsajátítottuk. Az eddig megismert elemek lejátzásaink során sokkal gyakrabban fognak előfordulni, mint azok, amelyeket a továbbiakban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

Végjáték, kényszerhívások

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

Elimináció

A 9 2
K 10 5 3
K 4 3
K B 5



6 kör teljesítésére vállalkoztunk, Nyugat a pikk D-val indul.

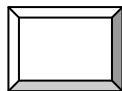
K 7 3
A D B 9 4
A 7
A 10 2

Egy pikk ütés mindenképpen kiadó: problémánk, hogy treffben kétfelé impasszolhatjuk a D-t, és a teljesítéshez el kell találnunk, hogy hol van. Elkerülhetjük a találgatást, ha kényszerítjük az ellenvonalat, hogy treffet hívjon. Ezért leaduzunk (feltételezzük, hogy az aduelosztás nem 4-0), lehívjuk a másik magas pikket, majd a káró A-t, K-t, ellopjuk kézben az asztalutolsó káróját, és pikkben kiadjuk az ütet.

Maradék lapjaink:

—
10

—
K B 5

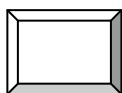


—
B

—
A 10 2

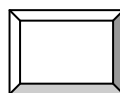
Az ellenvonal ebben az állásban tehetetlen: ha pikket vagy kárót hív – amely sem a kezünkben, sem az asztalon nincs (ezeket a színeket elimináltuk) – az asztalról treffet dobunk és kézben ellopjuk, majd a kézi rossz treffet az asztali aduval tudjuk ütni: ha treffet hív, megoldja problémánkat. Ellenvonalunk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

1. D x x



B x x

2. K 10 x



D 9 x

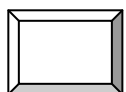
Ilyen esetben az a jó, ha kényszeríteni tudjuk az ellenvonalat a szín hívására.

A 9 3

B 7

K D

A B 9 6 3 2



5 treffet játszunk, indulás a káró B. Növelni szeretnénk a teljesítés esélyét, amely első ránézésre a pikk impassztól függ.

K B 4 2

6 3

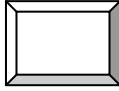
A 4

K D 10 8 5

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

Az eliminációs játék segíthet a következő probléma megoldásában:

10 6 4 2
 B 8 6 5 4
 A 4
 A 7



A K D 8 5 3
 A 7 2
 K D
 K D

6 pikk teljesítésére vállalkoztunk és az asztal leterülése után látjuk, hogy ez nem lesz könnyű feladat.

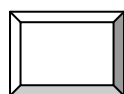
Úgy tűnik, két kiadó kör ütésünk van. De ne adjuk fel a reményt! Kényszerítenünk kell az ellenfelet, hogy eliminált helyzetből olyan szint legyen kénytelen hívni, amely sem a kézben, sem az asztalon nincs. Erre lehetőséget nyújt, ha valamelyik kézben dubló kör magasfigura van. Lássunk hozzá!

Nyugat káró B indulását ütjük, és azonnal lehívjuk a kör A-t – ebbe egyik ellenfél sem ad figurát. Leaduzunk, elimináljuk az olcsó színeket, majd kis kört körbeengedünk. Ha tervünk beválik, ezt az eredetileg második figura üti és – több körje nem lévén – „dob-lopot” kénytelen hívni. Ha a D lenne dublóban, ezt a másik játékos nem ütheti át a K-al, mert felnő az asztal B-ja. Fontos momentuma a játéknak, hogy a kör A-t a parti elején hívtuk le. Ha a dubló figura Nyugat kezében van, elbuktathatja a felvételt, ha a figuráját bedobja az A-ba – így Kelet kezében lévő harmadlagos figura 10 (vagy 9) automatikusan két ütést jelent. Ezt a második hívásnál Nyugat nem láthatja, de ha előbb leaduzunk, elimináljuk a mellékszíneket, sokkal könnyebben gyanút foghat.

Az eliminációs végjáték érdekes esete, amikor a felvevő kétszer tud dob-lopot hivatni.

Észak-Dél bellben

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



A 9 3
 A D
 A 9 8 6 5
 4 3 2

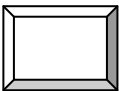
K D B 10 6 5
 3
 2
 B 10 9 8 6

Első helyen 1 káróval indulunk, Nyugat (tekintettel a számára kedvező szóróhelyzetre) 4 kört mond, erre partnerünk 5 kárót és ez marad a végkontrakt. Nyugat a pikk 2-el indul.

Helyzetünk nem valami rózsás: két pikk, egy treff és a licit alapján egy kör kiadónk van. De emlékezzünk a licitre, és megvan a megoldás: ütünk a pikk Ásszal, aduzunk, lehívjuk a treff A, K-t, a kör A-t, majd a D-val Nyugatot hozzuk ütésbe, aki – más színű lapja nem lévén – kört kénytelen hívni. Erre a kézről pikkot, asztalról treffet dobunk, az újabb kényszerhívásra eldobjuk a kéz utolsó pikkjét, és az asztalon lopunk, majd a veszteséges treffünket az asztalon lopva teljesítünk. Megjegyezzük, hogy Nyugat el tudja buktatni a felvételt, ha nem üti a kör D-t, de ha a kör D-t elcseréljük Kelet 3-ával, akkor Nyugat már tehetetlen.

Pszeudo (ál-) elimináció

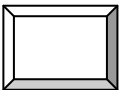
Sokszor csapdába ejthetjük ellenfelünket elhítelve vele, hogy ütést ad egy dob-lop hívással. Nézzük a következő példát!

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

Nyugat a kör K-al indult 4 pikk felvételünk ellen, és fenyegető két káró, egy kör és egy treff ütés kiadása. Ütünk a kör Ásszal, aduzunk, majd kiadjuk a kör B-val az ütést. Nyugat a biztonságos káró hívást választja, ezt kiengedjük. Kelet üt, és kárót hív vissza. Ütünk az Ásszal, és utolsó kárónkkal Nyugatot hozzuk ütésbe. Nyugat látja, hogy bármelyik piros szín hívása dob-lop, így nem marad más választása, mint a treff. Így a színben nem adunk ki ütést, mert az osztott treff figurákat meg tudjuk fogni. Nyugat valójában nem ad ütést, ha dob-lopot hív, mert akkor is egy treffet mindenképpen ki kell még adnunk.

Végjáték szanzaduban

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

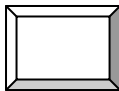
	K 5 4	
	4 3 2	
	8 4 3	
	A K D B	
D 10 2		9 8 7 3
K 9		B 10 8 6 5
K D 10 9 2		7 6
5 4 3		10 6
	A B 6	
	A D 7	
	A B 5	
	9 8 7 2	

Nyugat a káró K-al indul 3 szanzadu felvételünk ellen.

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

	K 5 4	
	4	
	–	
	A	
D 10 2		(érdektelen) Nyugatnak ebben a helyzetben nincs jó hívása.
K 9		
–		
–		
	A B	
	A D	
	–	
	2	

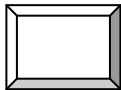
Következő példánkban a felvevőnek nem szabad a megszokott hold-up-ot játszania, hogy a végállást létrehozhassa:

	A 7 6		
	5 4 3		
	D B 10		
	K D B 2		
B 3 2		D 10 9 2	Első helyen 1 treffal indultunk,
D B 8 6 2		10 9	Nyugat 1 körrel közbeszólt, majd
K 3 2		9 7 6 4	partnerünk 3 treff licitjére - a kettős kör
A 3		6 5 4	fogás birtokában – 3 szanzadut
	K 8 4		mondtunk. Nyugat a kör 6-al indult.
	A K 7		
	A 8 5		
	10 9 8 7		

A treff A kiadásával már nyolc ütésünk lesz. A licit alapján minden magasfigura Nyugatnál van, így ütünk a kör Ásszal, és treffet hívunk, majd a kör folytatást is megütjük. Miután Kelet kétszer adott kört, Nyugat színe ötös lehet, nyugodtan kiadhatjuk majd neki az ütést. Előbb lehívjuk magas treffjeinket. Ha ebbe Nyugat egy kárót, egy kört dob, megadhatjuk a káró impasszt (csak a treff A, káró K és két kör ütése lesz az ellenvonalnak). Ha egy kárót és egy pikket dob, lehívjuk a két magas pikket, és körrel kiadjuk az ütést. Nyugat lehívhatja magas körjeit, de utána el kell hívnia a káró K mellől.

A lejátzásunk fontos része volt Nyugat lapjának kiszámítása. Tudtuk, hogy ötös körje (Keletnél volt a 10, 9; negyedik üres D, B-val nem szólt volna közbe), két treffje, és legalább harmadlagos káró K-a volt. A káró K-t – a licit alapján nála kell lennie – nem szinglizheti le, mert a felvevő lehívja az A-t és a K beleesik. Így a végállásban nyugodtan kiadhattuk neki az ütést.

A fejezet utolsó példájában kétszer hozzuk Nyugatot híváskényszerbe:

	10 8 6		
	10 3 2		
	D 6 5 4		
	K D 2		
A D B		9 4 3 2	3 szanzadut felvételünk ellen Nyugat a
K B 8 7		9 6 4	káró B-val indul.
B 10 9 8		3 2	
6 5		B 10 9 7	
	K 7 5		
	A D 5		
	A K 7		
	A 8 4 3		

Hét vonalütésünk van, a hiányzó ütések megszerzésére a következő lehetőségek kínálkoznak:

1. az ellenvonalon 3-3 a treff elosztás
2. az ellenvonalon 3-3 a káró elosztás
3. Keletnél lehet a kőr K
4. Keletnél lehet a pikk A
5. Nyugatot kényszerhívásba hozzuk

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

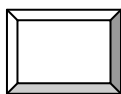
Gyakorlatlanabb játékos általában abból a szempontból néz egy lapkombinációt, hogy ő hogyan kezelje, melyik lapot hívja először. Később rájön, mennyivel könnyebb a helyzete, ha az ellenfél bontja meg először ezt a színt.

Ebben a fejezetben megpróbáltuk bemutatni, hogyan lehet rákényszeríteni ezt az ellenvonalra.

Kártyaolvasás, az ellenfél elosztásának kiszámítása

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

K 10 7
A K 5 3
K B 6 3
5 4



A B 8 4
6
A D 10 9 5
B 9 7

5 kárót játszunk, a licit során az ellenvonal végig passzolt. Indulás: treff 6, ezt Kelet üti az Ásszal, lehívja a Dámát is, majd a kör Dámával folytatja az ellenjátékot.

Ezt ütjük az Ásszal, leaduzunk két menetben, a kör K-ra ledobunk egy pikket. A teljesítés problémája a pikk D eltalálása. Megpróbálunk információkat gyűjteni az ellenvonal elosztására. Kört lopunk kézben, treffet az asztalon – ebbe Kelet pikket dob – majd fellopjuk az asztali utolsó kört. Pontos képünk van Kelet lapjáról: két treff, két káró, négy kör és – a maradék lapjai – öt pikk. Így lehívjuk a pikk K-t, majd impasszolunk Kelet ellen.

K 5
D 10 8 7
A 10 7
A 6 4 2



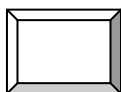
A 7 4
A K B 9 6
2
K D 9 7

1 körrel indulunk, majd – az ellenvonal végig passzolt – egészen 7 körig licitálunk, Nyugat az adu 5-el indul. A felvétel esélyes, ha 3-2 a treff, vagy Kelet kezében van a negyedik B, 10. Mire játszunk?

Megpróbálunk információkat gyűjteni az ellenvonal elosztásáról. Leaduzunk (két menetben) és káró A, káró lopással folytatjuk a játékot. Pikk K, A, lopás, újabb káró lopás következik. Kelet a második és harmadik pikk hívásba kárót dob. Most pontos képünk van Nyugat lapjáról: hét pikk, két kör, legalább három káró – mert végig színre színt adott. Egy lapját még nem ismerjük, ez lehet treff. Így treff A, kis treff, és ha ebbe Kelet kis lapot ad, impassz a 9-el, majd csendesén hátradőlve meghallgatjuk Nyugat előadását Keletnek, hogy ha vele játszik, mindig szorosan húzza magához lapjait.

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

K 7 2
A D 9 3
A 9 5
4 3 2



A 8 3
K 10 2
K 7 6 4
A 8 7

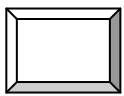
Rövid pároslicit után 3 szanzadu teljesítését vállaltuk. Nyugat treff K indulását kihagyjuk, a D-t is, harmadszorra ütünk – ebbe K pikket dob.

Nyolc vonalütésünk van, a kilencedik megszerzésére a káró, vagy a kör szín kínálkozik. Keletnek kiengedhetjük az ütést, így kárót hívunk (Nyugat kicsit ad), és az asztalról a 9-t rakjuk – Kelet a 10-el üt, a pikk D-t hívja – ezt kiengedjük. Az ellenvonalnak most 4 ütése van, többet nem adhatunk ki. A pikk folytatást ütjük, lehívjuk a másik magas pikket, és a káró A,K-t. Nyugat a harmadik menet pikkbe és káróba trefft dobott. Mindent tudunk az elosztásáról: Nyugatnak eredetileg 5 treffje, 2-2 kárója és pikkje volt – a maradék lapja kör. A kör elosztása tehát 4-2, Keletnél dublóval. A kör 10-t átütjük a kör Ásszal, az asztali kis körrel kézbe jövünk, majd a kézi kör 2-essel impasszt adunk az asztali D 9 felé.

A lejátszás néhány fontosabb lépését érdemes átnéznünk:

- Csak a harmadik trefft vettük el az indulás során (Kelet nem tud trefft hívni, Nyugatot nem engedjük ütésbe). Ezzel elvágtuk az ellenvonal közlekedését, és megtudtuk, hogy Nyugatnak öt, Keletnek két treffje volt.
- Keletnek kiengedtünk egy káró ütést, ami lehetővé tette, hogy – ha a szín elosztása 3-3 – megszerezzük a kilencedik ütést.
- Kiengedtük a pikk D-t. Ezzel a megoldással elértük, hogy 3x ment körbe a pikk (mi csak 2 menetet hívhatunk, mert a 3. után az ellenfél lehívja magas pikkjeit).
- Az asztali kör A-ba eldobtuk a kézi 10-t. Ezzel elértük, hogy a szín nem blokkoljon. Ha a kétlapos végállásban a 10-el akarunk impasszolni a D 9 felé, Nyugat nem fed, és nem tudjuk átütni – el kell buknunk a felvételt.

K 5 3
K D 2
A D B 10 6 3
6

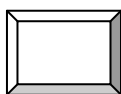


A licitet Kelet indította 1 treffel, két passz után Észak kontrázott, majd gyorsan 4 pikk felvételen találtuk magunkat – az ellenvonal a licit további részében passzolt

A D B 9 2
7 6 5
9 8 3
B 5

Nyugat a treff Ásszal indul, majd – meglátva az asztalt – a kör 9-t hívja. Az asztali K-t Kelet az Ásszal üti, és visszahívja a 8-t. A káró szín nélkül nem élhetünk meg, de hogyan játszunk? A matematika erre a lapkombinációra az impasszt írja elő, de gondolkozzunk egy kicsit! Nyugat kezében már láttuk a treff A-t. Ha a káró K is nála van – ha ül az impassz – Keletnél csak 10 pont volt, amivel nem indul el első helyen; a káró K-nak Kelet kezében kell lennie. Idáig eljutva már villámgyorsan tudunk játszani: ütünk az asztali kör D-val, leaduzunk, majd kis kárót hívunk és az asztalról az A-t helyezzük az ütésbe. Ha szerencsénk van, ebbe esik Kelet szingli K-a, tizenegyet ütünk, és boldog kárörömmel hallgatjuk Nyugatot arról elmélkedni, hogyan kell úgy tartani a lapot, hogy az ellenfél még véletlenül se láthasson bele.

K 6 5 3
B 5 4
D 8 7 3
D 5



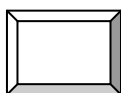
Első helyen Nyugat 1 szanzaduval (16-18 pont) indul. Licitjét két passz követte, a sor végén 2 kárával nyitottunk, és ez maradt a végkontrakt.

D 10 2
10 6 2
A K B 6 2
K B

Nyugat a kör K-al indul, majd lehívja az A-t, és kis körrel folytatja a játékot, ezt Kelet D-ja viszi. Treff hívását Nyugat Ásza üti, majd treff érkezik vissza. Hogyan folytassuk? Négy ütést már kiadtunk, problémánk az, hogy hogyan tudunk két pikket ütni. Az általában használatos játék: szöktetni a pikk K-t, majd vissza kis pikk, és kézből a 10-t rakni. De számoljunk egy kicsit! Ha Nyugatnál nincs ott a pikk B, csak 15 pontja lenne, és nem indul volna 1 szanzaduval – tehát arra játszunk, hogy ez a lap nála van. Leaduzunk, és a pikk D-t hívjuk. Ezt Nyugat megüti, és eliminált helyzetből kell hívnia: a treff és kör dob-lop, ha pikket hív elengedjük a kézi 10-hez.

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

6 5 2



Szanzadut játszunk. Nyugat ebből a színből a D-val indul, ebbe Kelet a 9-t rakja.

A 8 4

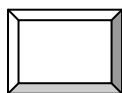
Milyen következtetéseket tudunk ebből levonni:

- a D általában sorozat teteje, mellette van a B, Keletnél a K.
- Keletnél nem lehet dubló K 9, mert akkor a K-t adja, hogy ne blokkoljon a szín.
- Nyugatnál van a 10 is, mert Kelet akkor inkább a 10-el bátorít, mint a 9-el,
- Valószínűtlen, hogy Ny-nál DBT lenne, mert Kelet ekkor a K973-ból a 7-t rakná.

A feltételezett elosztás:

6 5 2

D B 10 x



K 9 x

A 8 4

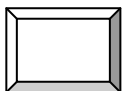
Ha Kelet kezdő játékos, és hosszas tűnődés után rakja a 9-t, gyanakodhatunk, hogy dubló 9-e van, és nem tudta eldönteni, melyiket adja.

Kis lappal történő indulások esetében gyakori a 11-es szabály alkalmazása. Ennek jelentése: hosszú színből felülről a negyedik lappal indulni. Ez az információ nagyon hasznos lehet a felvevőnek is. A felvevő látja az asztal és a saját lapját, tudja, hogy az indulónál még három, a kijátszott kártyánál magasabb lap van, ki tudja számolni, hogy hány magasabb lap van a másik ellenjátékos kezében. Gyors módszer erre: a kijátszott lap számát kivonjuk 11-

ből. Ez a szám a másik három kézben lévő magasabb lapok összege, ebből ki kell vonnunk azok számát, amelyeket a felvevővonalon látunk.

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

B 10 7
K B 10 9
7 6 2
8 7 3



A K D 9 8 2
7 4
D 9 6
A B

A licit:

Nyugat

1 káró

passz

Észak

passz

passz

Kelet

1 szanzadu

passz

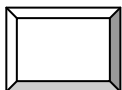
Dél

2 pikk

Indulás: treff 2

A teljesítéshez 1 kör ütésre van szükségünk, a 6 pikk és 1 treff ütés mellé. El kell találnunk, hogy melyik magasfigura van Nyugat kezében. Ha az A, akkor a K-t kell szöktetnünk, ha a D van Nyugatnál, impasszt kell adnunk a B-val. Elemezzük egy kicsit Nyugat treff 2 indulását! Nem lehet nála mindkét hiányzó treff magasfigura, mert akkor figurával indul. A legfontosabb következtetés: nincs Nyugatnál a káró A,K, mert majdnem biztos, hogy ezzel indult volna. Így a minor színekből 1-1 magasfigurája van. A kör A-nak nála kell lennie, különben nincsen meg az induláshoz szükséges pontereje. Így a játékunk: ütünk a treff Ásszal, aduzunk, kört hívunk, és ha Nyugat kicsit ad, az asztról a K-t rakjuk – ezzel ütnünk kell.

A 5 4



D B 10 7 3

Ebből a színből nem adhatunk ki ütést. A K-nak Nyugat kezében kell lennie, de jó lenne tudnunk, vajon nem szingli-e.

Ebben az esetben Kelet 9 8 6 2-je ellen visszafelé kétszeresen kell impasszt adnunk. Egy egyszerű csellel megoldhatjuk a kérdést: a K elleni impasszt nem a D-val adjuk, hanem a 10-el. Ha Nyugat fedi, biztos, hogy szingli K-a van.

A K 8 7
7 5 4
3
9 8 6 3 2



4 2
A K 6
A K D B 10 9
A 10

Gyors pároslicittal 6 káróig jutunk, amely ellen Nyugat a kör 3 indulást választja.

Ütünk a kör Ásszal (Kelettől a D érkezik), három menetben leaduzunk, az asztalról eldobunk egy pikket és egy kőrt. Fel kell magasítanunk az asztali treff szint, amelyre el tudjuk dobni a kézi rossz kőrt. Lehívjuk a treff A-t, ebbe Nyugat a B-t rakja, majd a 10-t a D-val üti, és a pikk D-val az asztalon üttet. A treff 9-el folytatjuk a játékot, ebbe Kelettől kis treff érkezik. Mit kell most tennünk? Ha Nyugatnál van a K, el kell lopnunk, a másik pikk magasfigurával asztalra megyünk a magas treffekért; ha viszont Keletnél van, erre dobunk kell (ha ellopjuk, és Nyugat idegen szint dob, már csak egy átmenetünk marad, és az asztali treff még nem magasodott fel)

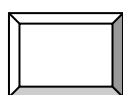
Nem szabad lopnunk, dobjuk el a kézi vesztő kőrt. Nyugatnál nem lehet a treff K. Láttuk nála a D,B-t, ha a K is nála lett volna, biztos, hogy a zárt treff színből indul (K,D,B), amellyel – úgy látja – nem adhat ütést.

A K D 3

K 6

A 5 3

8 6 5 4



A licitet Nyugat indította 1 treffrel, Észak 1 pikkkel közbeszólt, végül mi vállalkoztunk 4 kör teljesítésére.

7

A B 9 8 7 4 2

9 7

7 3 2

Nyugat magas treffjeivel kezdi az ellenjátsékot: K, A, B, 9. Kelet először a 10-t és a D-t adja, majd eldob egy kis pikket és egy kárót. A 9-t lopjuk, lehívjuk az adu K-t – ebbe Nyugattól a 3, Kelettől az 5 érkezik. Az asztali második adut Kelet a 10-el fedi, és elérkeztünk a kritikus pillanathoz: impasszoljuk a D-t, vagy esésre játszunk?

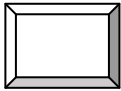
A legfontosabb információ Kelet kis pikk dobása a treff B-ra. Nincs olyan valamire való játékos, aki eldobna négyes színéből, ha látja az asztalon az A,K,D,3-t. Következtetés: Keletnek vagy több, vagy kevesebb pikkje van, de pontosan négy nem lehet.

Nyugatról tudjuk, hogy 4 treffje volt. 1 treffrel indult, tehát nincs más hosszabb színe. A kör D-t akkor kell impasszolnunk, ha Nyugatnál eredetileg szingli kör volt. Ebben az esetben viszont csak egyetlen elosztása lehet (tudjuk, hogy nincs négyesnél hosszabb színe) 4-1-4-4. Ha ez az elosztása, akkor Keletnél is négy pikknek kellene lennie, amiről már megállapítottuk, hogy lehetetlen. Nyugatnál tehát nincs szingli kör, esésre kell játszsanunk.

Bűvészkedés az aduval

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

„Dummy reversal” (tótágas játék)

	B 9 8		
	D 4 3		
	A B 7 6		
	D 8 5		
7 6 2		4 3	7 pikket kell teljesítenünk Nyugat káró K
9 8 7 5		K B 10 2	indulása után.
K D 10 8 5		4 3 2	
3		9 7 6 4	
	A K D 10 5		
	A 6		
	9		
	A K B 10 2		

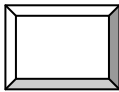
Nézzük meg figyelmesen a **teljes** kiosztást, vajon milyen módon tudjuk ezt megoldani?

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

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

A káró A után lopunk egy kárót a pikk Ásszal. Adu 8-al asztalra megyünk, és újabb kárót lopunk a pikk K-al. Az adu 10-t átütjük a B-val, és Dél utolsó adujával, a D-val ellopjuk az utolsó kárót. A treff D az átmenet Észak kezébe, hogy a pikk 9-el elvegyük az ellenfélnél lévő utolsó adut (erre eldobjuk Dél rossz körjét). Dél kezében már csak magas treffek maradtak – teljesítettük a nagyszlemet.

Vessünk egy pillantást a felvevővonal aduira:

B 9 8

A K D 10 5

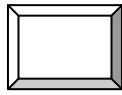
Az előző fejezetek alapján a következőket mondhatjuk: öt aduütésünk van a hosszú adu segítségével; ha pluszütést akarunk szerezni, aduzás előtt lopnunk kell az asztali rövid aduból – ez hat ütést eredményez.

A szükséges pluszütést meg tudjuk szerezni egy szokatlan módon is: háromszor lopni a hosszú aduból, és a rövid aduval leaduzni.

Milyen feltételei voltak ennek a lejátszásnak? Az ellenvonalon lévő aduk elosztása nem lehetett rosszabb, mint 3-2, és a rövid adunak elég erősnek kellett lennie, hogy el tudja venni a kint levőket.

A hosszú adu mellett kellett egy rövid szín, amit loptunk. Szükséges volt a megfelelő közlekedés a két kéz között: három lemenet a kárók fellopásához, egy az utolsó aduzáshoz. Ha ez nincsen meg, megghiúsul az egész elképzelés.

10 6 5
D 10 9
D 3 2
A 7 4 2



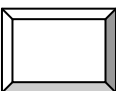
B 3 2
A K B 3 2
A K 6 5
B

4 kőrt játszunk. Az ellenjáték három magas pikk lehívásával kezdődik, majd treff következik – ezt az asztali Ásszal ütjük. Milyen lehetőségeink vannak a teljesítésre?

1. Leaduzunk, és bízunk abban, hogy a 4-3-as káró húz – ennek esélye kb. 30%
2. Csak két menet adut hívunk, lejátsszuk a magas káróinkat, és ha a szín nincsen 3-3-ban elosztva, ellopjuk a kéz rossz káróját. (plusz esélyünk, hogy annál az ellenfélnél, akinél a rövid a káró, maximum két adu van) – ez a játék az eseteknek kicsit több mint a felében lesz sikeres.
3. Dummy reversal-t játszunk. Treffet lopunk magasan, kétszer kis aduval asztalra megyünk, és fellopjuk az összes treffet (Dél kezében nem marad adu). A káró D-val megyünk az asztalra, elveszük az ellenfél utolsó aduját (erre eldobjuk a kéz kis káróját), utolsó két ütésünk a káró A, K. Ez a játék gyakorlatilag csak a 3-2-es aduelosztástól függ, melynek esélye nagyobb, mint 60%. Összehasonlítva a rendelkezésre álló lehetőségeket, könnyű lesz eldönteni, mit választunk.

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

D B 9
K 7 5 2
8 7 4 2
D B



A K 10 7 5
4
A K 6
A K 10 3

Nyugat a kör D-val indul 6 pikk felvételünk ellen. Az indulást kiengedjük, a kör B következik, amelyet ellopunk. Hogyan folytassuk?

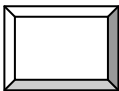
Problémánk, hogy mit csináljunk a kéz kis kárójával? Ha az ellenvonal aduinak elosztása 3-2, alkalmazhatjuk a most megismert játékmódot: fellopjuk az asztali köröket. Az asztal bővelkedik átmenetekben, így mielőtt döntenénk, lehívjuk az adu D, 9-t.

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

Tételezzük fel, hogy a második adu lehívásakor kiderül, hogy a pikk elosztása 4-1. Nem játszhatunk dummy reversal-t, mert az asztali rövid aduval nem tudjuk elvenni az ellenvonal összes aduit.

Nem lophatunk a kézben sem (hátha esik a kör A), hogy el tudjuk venni az ellenfél összes aduját. Egyetlen esélyünk marad: megpróbálunk négy trefft lehívni – amelyre eldobunk az asztalról két kárót – abban bízva, hogy abban a kézben, ahol a maradék aduk vannak, legalább négy treff és két káró is akad.

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

	B 7 3 2		
	K B 9		
	D 9 7		
	K 8 3		
K D 6 5		A 10 9 8 4	1 körrel indulunk első helyen és
6		5 3 2	partnerünk kör emelésére 4-et mondunk.
K 5 4 3		A B 10	Nyugat a pikk K-al indul.
B 9 5 4		10 7	
	–		
	A D 10 8 7 4		
	8 7 6		
	A D 6 2		

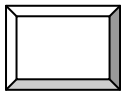
Három káró biztosan kiadó (nem lehet az A, K Nyugatnál), ha az adu 3-1 és a treff nem 3-3, fenyeget a bukás veszélye.

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

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

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

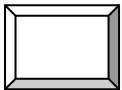
Adu coup (Grand coup)

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

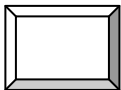
7 kör teljesítésére vállalkoztunk és amikor meglátjuk az asztalt, elégedettek is vagyunk a felvétellel – nagyon esélyes.

A káró B indulást kézben ütjük, adu K, majd adu A-t játszunk. A másodikban Nyugat trefft dob. Úgy tűnik, Keletnek biztos aduütése van, mert az asztalon már nincsen több kör az impasszhoz. A gyakorlatlanabb játékos leterítené a lapjait: egy bukás. Azért próbálkozzunk meg valamivel! Lehívjuk a pikk A,K-t, kétszer lopjuk kézben a színt – átmenetnek a trefft használva, majd a másik treff figurával ismét asztalra jutunk, és lehívjuk a magas pikkeket. Ha ebbe Kelet belelop, felülloppjuk, és elveszük utolsó aduját; ha nem, kárót dobunk. Az utolsó két lap a kezünkben az adu D 10, és az asztalról hívunk, így biztosan kettőt ütünk.

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

	–	
	–	
	A 7	
	K	
(érdektelen)		–
		B 9
		–
		D
	–	
	D 10 7	
	–	
	–	

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

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

 K B 10 9 8 7
 B 9
 D
 K D B 7

D 6 4 2
 6 3
 K 9 4
 10 6 3 2

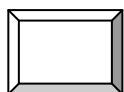
6 pикket játszunk. Nyugat lehívja a treff Á-t, majd a káró B-ra fordul át.

Ütünk a káró Ásszal, és meg kell adnunk az aduimpasszt a teljesítésért. Előtte célszerű azonban lopással rövidíteni egyet a kézi hosszú adun. (Felkészülünk Kelet esetleges négyes adujára). Fellopunk egy kárót, adu A, impassz a B-val – ebbe Nyugat kört dob, és most látjuk, hogy milyen bölcssek és előrelátóak voltunk az előbb. Körrel az asztalra megyünk, és újabb lopással kettőre rövidítjük kézi adunkat – pontosan annyi, amennyi Kelet kezében van. Újabb körrel az asztalra megyünk, és fellélegzünk, mert ezt nem lopta el Kelet, így a felvétel már buktathatatlan. Sorban hívjuk a magas köröket, ha ebbe Kelet nem lop bele, eldobjuk a treff K D B-t. Így két lap marad a kezünkben, az adu K 10, és az asztalról hívunk!

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

Végjáték aduban

K 9 5 2
 A K D
 K D 8 4
 5 2



6 treffre vállalkoztunk, Nyugat a kör B-val indul.

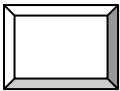
A D 7
 –
 A 7 6
 A K B 7 6 4 3

Nincsen mit dobnunk kézből, így ellopjuk, majd lejátsszuk az adu A-t, és döbbsen tapasztaljuk, hogy ebbe Kelet kört dob! Úgy tűnik, hogy Nyugat treff D 10 9-e két biztos ütés a kézi K B mögött, de esetleg lehet még valamit keresnünk. Ehhez az szükséges, hogy Nyugat elosztása pontosan 3-3-3-4 legyen, és le kell rövidítenünk a kézi aduk számát háromra. Káróval közlekedve ellopjuk az asztal magas körjeit, Nyugat végig színre színt adott. Lehívjuk a maradék külső magasfigurákat (három pikk, egy káró) és Nyugat egyiket sem tudja lopni, tehát elosztása pontosan a feltételezett.

Három lap marad mindenki kezében, Nyugatnál a treff D 10 9, Nálunk a K B 7. Most kis adut hívunk, Nyugat üt, és kénytelen behívni hátulról a K B villába.

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

Coup en passant

	7 5 2		
	9 7 6 2		
	K D 6		
	K 3 2		
–		D B 10 9	Nyugat kőr K-al indul 4 pikk felvételünk ellen, majd a kőr A következik.
A K B 10 3		8 5 4	
10 9 5 4		B 3 2	
9 8 7 4		D B 10	
	A K 8 6 4 3		
	D		
	A 8 7		
	A 6 5		

Ezt kézben lopjuk, lehívjuk az adu A-t – és mert szokásos szerencsénk most sem hagyott el – ebbe Nyugat kőrt dob. Kiadtunk egy kőrt, biztosan kiadó még két adu és egy treff ütés, ez egy bukást jelentene. Sebaj! Balszerencse ide vagy oda, könnyedén teljesítünk.

Káróval asztalra megyünk és kőrt lopunk. Ezután lehívjuk a maradék minor magasfigurákat, asztalon ütve az utolsót. Nyolc ütésünk már van, és ez a helyzet:

	7 5		
	9		
	–		
	3		
(érdektelen)		D B 10	
		–	
		–	
		D	
	K 8 6		
	–		
	–		
	6		

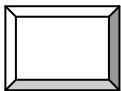
Asztalról a kőr 9-t hívjuk. Ha ebbe Kelet eldobja a treff D-t, lopunk és a pikk K a tizedik ütésünk. Ha Kelet belop, eldobjuk a kézi rossz treffet, és a maradék három adunkból – Keletnél csak kettő van – biztosan ütünk még kettőt.

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

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

Beszorítás, kényszerdobás

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

	A B 6		
	A K D B		
	A K D B		
	3 2		
K D 10 9		8 7 5	Partnerünk 7 szanzaduig kényszerített
7 6		10 9 8 5	minket, Nyugat a pikk K-al indul.
8 6 5		10 9 7	
B 9 7 6		10 8 5	
	4 3 2		
	4 3 2		
	4 3 2		
	A K D 4		

Tizenkét ütést már összeszámoltunk, de honnan lesz meg a tizenharmadik? Tudjuk, hogy a kézi negyedik treff nem lehet ütés, mert valamelyik ellenjátékosnál biztosan van legalább négy lap a színből. Mindenesetre megpróbáljuk, hátha eldobja az ellenvonal a magas treffeit, amikor lehúzzuk a tizenkét meglévő ütésünket. Egyrészt nem látják, mi marad a kezünkben, másrészt ha el kell bukni a partit, arra ráérünk az utolsó ütésben.

Ütünk a pikk Ásszal, és lehívjuk piros ütéseinket. Az utolsóba Nyugat fogcsikorgatva eldob egy trefft, és büszkén tapasztaljuk, hogy az utolsó ütés a treff 4 lett.

Vajon mi lelte Nyugatot? „Megette” volna egyszerű trükkünket? Szegény Nyugat nem tehetett mást ebben a helyzetben, kényszerdobásba került. Nézzük meg az állást az utolsó piros ütés lehívása előtt:

	B 6	
	B	
	–	
	3 2	
D		(érdektelen)
–		
–		
B 9 7 6		
	4	
	–	
	–	
	A K D 4	

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

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

	A 10 6 5		
	A K D		
	A K D B		
	3 2		
K D B		8 7	Nyugat ismét a pikk K-al indul, de most a
7 6		B 10 9 8 5	felvétel 6 szanzadu.
8 6 5		10 9 7	
B 9 7 6		10 8 5	
	4 3 2		
	4 3 2		
	4 3 2		
	A K D 4		

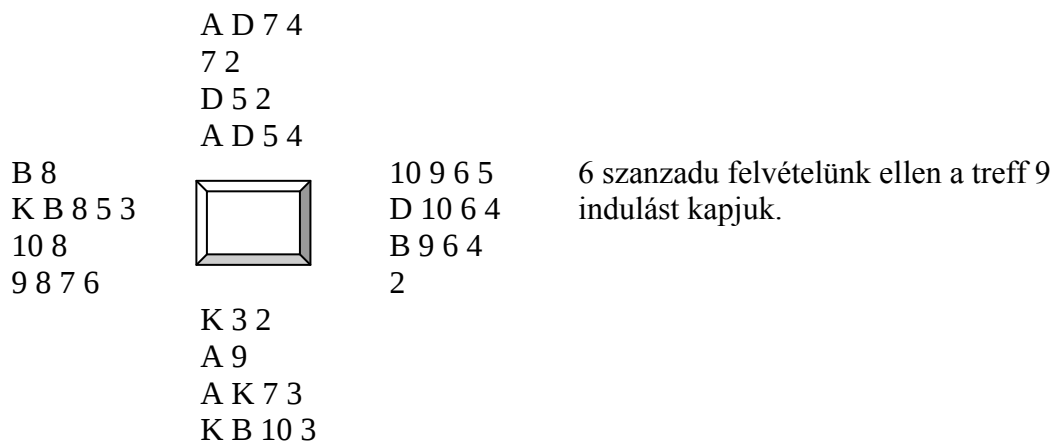
Tizenegy gyorsütésünk mellé beszorítás esetén a pikk 10 és a negyedik treff adhatja a tizenkettediket, de egy ütest kiengedhetünk. Tegyük meg az elején. Nyugat a pikk D-val folytatja a játékot. Ütünk, és lehívjuk a kör és káró magasfiguráinkat. A végállás az utolsó káró lejátszása előtt:

	10 6		
	—		
	B		
	3 2		
B		A káró B-ra eldobjuk veszítő pikkünket, és	
—		(érdektelen) Nyugat tehetetlen.	
—			
B 9 7 6			
	4		
	—		
	—		
	A K D 4		

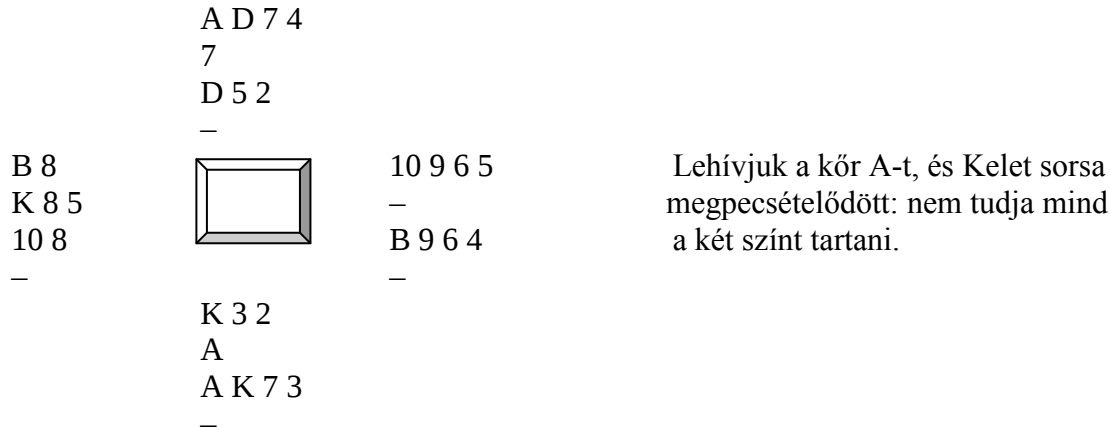
Nézzük meg mi történik, ha nem engedjük ki az első ütest! Mindenkinek eggyel több lapja marad:

	10 6 5		
	—		
	B		
	3 2		
D B		(érdektelen)	A káró B-ra Nyugatnak nem gond, hogy
—			mit csináljon: eldobja egyik pikkjét a
—			beszorítás nem jött létre.
B 9 7 6			
	4 3		
	—		
	—		
	A K D 4		

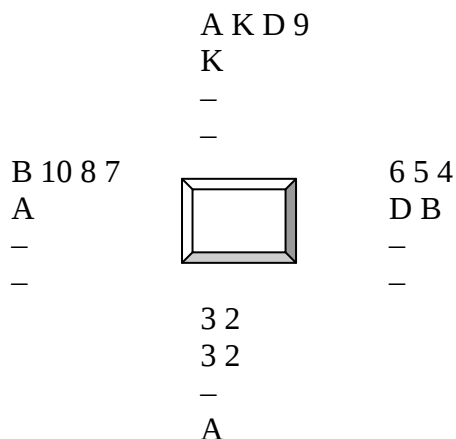
A beszorításoknál célszerű azonnal kiadni a kiadható ütéseket. Ebben a példában csak az első ütést engedhettük ki, mert később, ha kiadjuk az ütéset, nem csak egyet üt az ellenvonal. Ha ezt a szempontot nem vesszük figyelembe, sok beszorítást fogunk elmulasztani, mert nem jöhet létre a kívánt kényszerdobásos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



Tizenegy gyorsütésünk van, a tizenkettedik megszerzésére több lehetőség kínálkozik: akár a káró, akár a pikk elosztása az ellenvonalon 3-3, vagy ha egyik ellenfélnek kell tartania mindkettőt, és akkor kényszerdobásos helyzet áll elő. Azonnal kiengedjük a kiengedhető ütéset: kis kőrt hívunk az A alól, miután ütöttük a treff indulást. Tételezzük fel, hogy Nyugat üt, és treffal folytatja a játékot. Lehívjuk összes treffünket, ebbe Kelet eldobja maradék kőrjeit. Az állás:



Eddig egyszerű beszorításokat tárgyaltunk. Lényege, hogy a két színt csak az egyik ellenfélnek kellett volna tudnia tartani, mi viszont az egyiket az asztalon, másikat a kézben őriztük. Elképzelhető, hogy egy kézben, pl. az asztalon fogjuk mindkét színt:



Lehívjuk a treff A-t, és Nyugat beszorul, mert az asztal előtt kell dobnia. Ha eldobja a kör A-t, az asztali K, ha pikkot dob, az asztal negyedik pikkje adja meg a szükséges ütést, azaz mindig a másik színt kell dobunk, mint Nyugat.

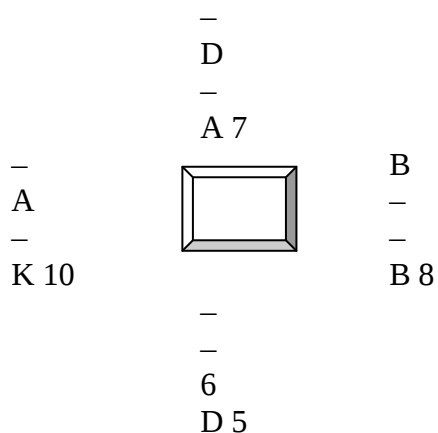
Cseréljük fel Kelet és Nyugat lapját! Ebben az esetben nem áll elő kényszerdobás, mert Kelet – aki mindkét színt fogja – az asztal után dob, és már látja, hogy melyik színt kell még tartania.

Azért ne keseredjen el az Olvasó, aki eddig bonyolultnak, érthetetlennek találta ezt a fejezetet! A beszorítás távolról sem ennyire misztikus dolog. Fontos, hogy a játék elején kiadjuk a kiadható vesztő ütéseinket, majd hívjuk le ütéseinket. Ha kényszerdobásos helyzet létrejöhet, magától is kialakul, és sikerül még akkor is, ha nem is értjük miért.

	K 6				
	D 7 6 4				
	5 4 3 2				
	A 7 6				
D 9 4 2		B 10 8 5	A licit:	Észak	Kelet
A K 10 8 3		B 9 5 2	Nyugat		
B		8	1 kör	passz	passz
K 10 9		B 8 3 2	passz	1 szanzadu	passz
			passz	5 káró	passz
			passz	passz	passz
	A 7 3				
	—				
	A K 10 9 7 6				
	D 5 4				

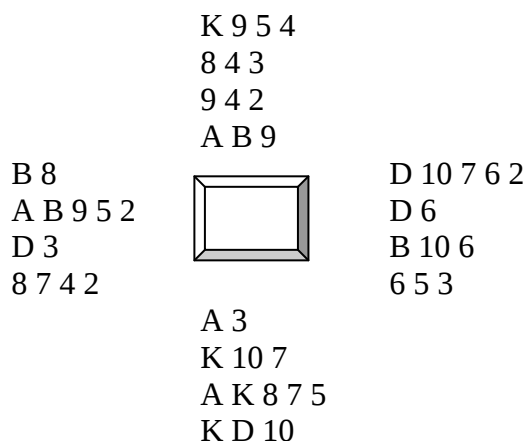
Indulás: kör K

Tizenegy ütést számolunk össze: hét káró, egy treff, két pikk és egy pikk lopás. A licit alapján majdnem biztos, hogy a hiányzó magasfigurák Nyugatnál vannak, ebben az esetben kényszerdobásba lehet hozni. Ehhez viszont szükséges, hogy kiengedjük a kiadható ütést. Tegyük meg most: eldobunk egy treffet a kör K-ra, Nyugat ezután adura fordul át. Ütünk, lehívjuk az adukat. Az utolsó káró lehívása előtt ez az állás:



A káró 6 hívására Nyugat megadja magát: ha treffet dob, eldobjuk a kör D-t, és két treffet ütünk, ha kőrt dob, akkor eldobjuk az asztali kis treffet, és a kör D, treff A az utolsó két ütés.

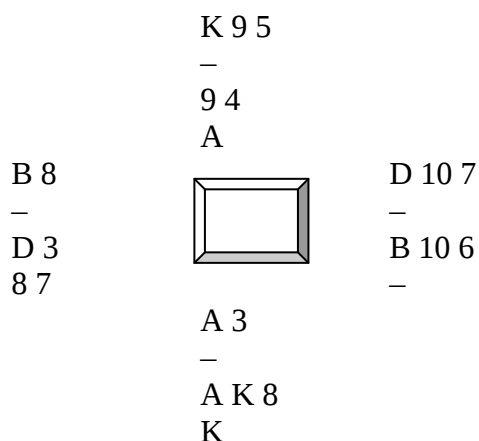
Ha nem engedjük ki az első ütést, jó ellenjáték esetén nem teljesíthetünk. Csupán Keletnek kell ütnie és treffet hívnia – ezzel elveszi az egyetlen asztali átmenetet az esetleg felmagasodó kör Dámáért.



Nyugat a 11-es szabály szerint kör 5-el indul 3 szanzadu felvételünk ellen, Kelet a D-t adja.

Nyolc ütést tudunk összeszámolni, valahonnan kell egy kilencedik. A kör 5 felülről a negyedik lap. Nyugatnak nem lehet ötnél több körje, mert csak egyetlen kisebb lapot nem látunk, a 2-t. Ha viszont Nyugatnál öt kör van, nem tudjuk felmagasítani kárónkat, mert ahhoz ki kell adnunk egy ütést, és Nyugat leüti négy körjét.

Vizsgáljuk meg egy esetleges beszorítás lehetőségét! Ha Nyugatnál hosszú a kör, Keletnél lehet a hosszú káró és pikk. A kényszerdobáshoz először is ki kell adnunk pontosan négy ütést. Ütünk a kör K-al, és körrel kiadjuk az ütést, Nyugat boldogan hívja le magas körjeit, majd treffet hív. Lehívjuk magas treffjeinket, nézzük meg, mi történik:

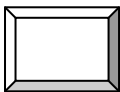


Az utolsó treffre Keletnek nincs jó dobása, a kilencedik ütést vagy pikkben, vagy káróban megszerezzenek.

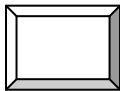
Elképzeltető persze, hogy Nyugatnak csak négyes a kőrje, nem ötös. Ekkor nem jön létre a beszorítás, de nincs is rá szükség: csak három ütést kap körben az ellenfél, egy káró kiadásával szerezzük meg a kilencediket.

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

Kétoldalú beszorítás

	A K 8 6		
	10 9 8 2		
	A		
	D 7 6 3		
B 9 5 4		D 10 3 2	Kör K indulást kapunk 7 szanzadu
K D 4 3		7 6 5	felvételünk ellen.
9 8 5 4 3		2	
–		B 10 9 5 4	
	7		
	A B		
	K D B 10 7 6		
	A K 8 2		

A nagyszlem terített, ha a treff elosztása 3-2. Ütünk, lehívjuk a káró A-t, majd treffel kézbe jövünk – ebbe Nyugat kőrt dob. Ez különösebben nem zavarhat meg minket, mert tudjuk, hogy a teljesítés automatikus. Lehívunk két magas treffet, majd a káróinkat. Az utolsó lehívása előtt az állás:

	A K 8 6		
	–		
	–		
	–		
B 9 5		D 10 3	Nyugat nem dobhatja el a kör D-t, így egy
D		–	pikktől szabadul meg, asztalról is kis pikk,
–		–	és Kelet is csak pikkot dobhat, hogy ne
–		B	magasodjon a kézi kis treff. Így az utolsó
	7		három ütés az asztal pikkjeié lesz.
	B		
	7		
	8		

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

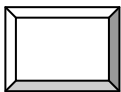
Láttuk, hogy a kettős beszorítás három színben kell, hogy fenyegetse az ellenfelet: egyben külön Keletet és Nyugatot, egyben mindkettőt.

A kettős beszorításhoz is ki kell engednünk a szükséges ütéseket.

		D 10 5 4	
		K 9 3	
		10 3 2	
		4 3 2	
A K B 9 8 3 2		6	A licitet Nyugat első helyen 4 pikkel
B 8 7		D 5 4 2	indította, két passz után 5 treffel
8 7 6		K D B 5 4	próbálkozunk, és ez marad a végkontrakt.
–		10 9 8	Nyugat lehívja a pikk K-t, majd a káró 8-
	7		ra tér át, Kelet a B-t adja.
	A 10 6		
	A 9		
	A K D B 7 6 5		

Tíz ütést látunk, a tizenegyedik megszerzésére a beszorítás kínálkozik a legcélravezetőbbnek. Nézzük meg az esetleges fenyegetéseket: a pikket Nyugatnak, a kárót – az eddig látottak alapján – Keletnek kell tartania, a kőrt mindkettőnek.

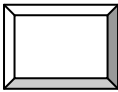
A beszorítás sikeréhez ki kell engednünk a szükséges számú ütést: ebben az esetben kettőt. Egyet más kiadtunk, adjuk ki most a másikat is: Keletet ütni hagyjuk a káró B-val. A káró K következik, ezt ütjük, és lehívjuk treffjeinket. Az állás:

		D	
		K 9	
		10	
		–	
A		–	Mi történik a treff 5 lehívására?
B 8 7		D 5 4	Nyugatnak tartania kell a pikk A-t, kőrt
–		D	dob. A pikk D ezzel értéktelenné vált, ezt
–		–	dobjuk az asztalról, Keletnek a káró D-t
	–		kell őriznie, így ő is kőrt dob – az utolsó
	A 10 6		3 ütést automatikusan megszereztük
	–		körben.
	5		

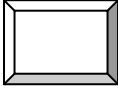
Ebben a partiban sem volt semmilyen gondunk, számolnivalónk. Csak két lapot figyeltünk: Nyugattól a pikk A-t, Kelettől a káró D-t. Egyiket sem dobták el, így a körnek automatikusan húznia kell, mert egyik kézben sem lehet kettőnél több kör.

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

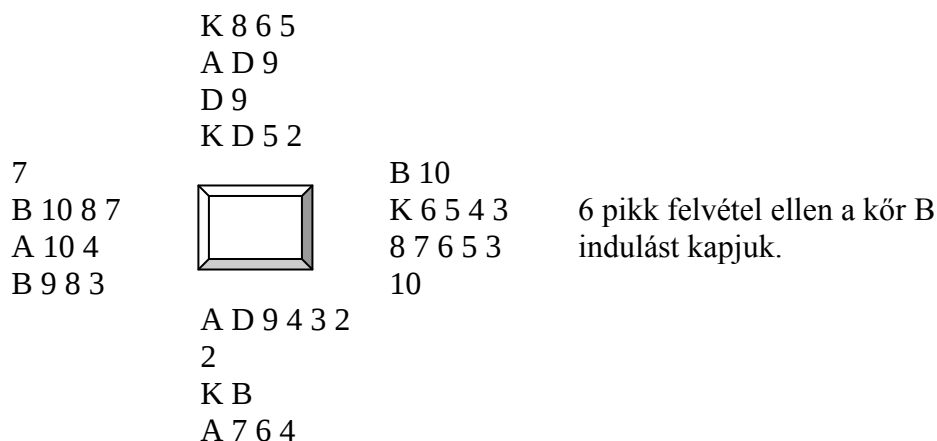
Az eddig látott beszorítások „önműködőek” voltak. A felvevőnek csupán annyi dolga volt, hogy kiengedje a szükséges számú veszítő ütést, majd hátradőlt a széken és sorban lehívta ütéseit. Ha kényszerdobásra lehetőség volt, magától előállt. Ez a módszer a beszorításos játszmák nagy részére érvényes. Előadódhatnak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

	A K 8 6 4		
	A 6 4 3		
	K 7		
	3 2		
D B 10 9		7	Pikk D indulást kapunk 7 treff felvételünk
B 9 5 2		D 10 8	ellen, amelyben láthatólag csak tizenkét
B 5 4		D 10 9 8 6 3	ütésünk van.
9 7		6 5 4	
	5 3 2		
	K 7		
	A 2		
	A K D B 10 8		

A hiányzó ütést – mint eddig – megpróbáljuk beszorítás révén megszerezni. Az indulás alapján feltehetőleg Nyugat fogja a pikket, és azt szeretnénk, ha ő lenne az, akinek a kőrt is tartania kell – ebben az esetben kényszerdobásba hozható. Sajnos kör színünk elég gyenge, valószínű, hogy mindkét ellenjátékos őrizni tudja. Nem szabad azért feladnunk a partit, próbáljunk meg valamit ennek érdekében csinálni! Ütünk a pikk Ásszal, aduzunk, majd lejátsszuk magas körjeinket, és egyet lopunk. Ezután már csak egyik ellenjátékos tudja tartani a színt (akínél legalább négy lap volt körből), bízunk kell abban, hogy ez Nyugat. Az adott kiosztásban Fortuna mellettünk volt (kivételesen). Lehívjuk magas káróinkat, majd a treffek következnek. Az utolsó treff lejátszása előtt a helyzet:

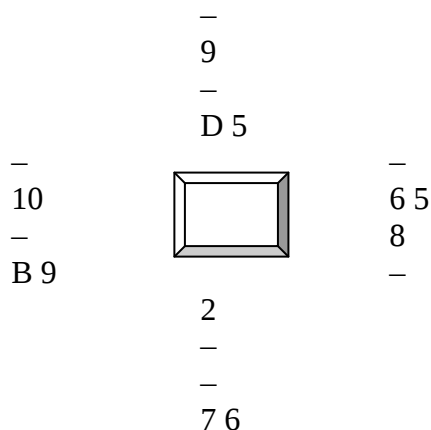
	K 8		
	6		
	—		
	—		
B 10		—	A treff 8 hívásra Nyugat nem tehet mást,
B		—	mint összeecsukja lapjait, és elkezdni osztani
—		D 10 9	a következő partit.
—		—	
	5 3		
	—		
	—		
	8		

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

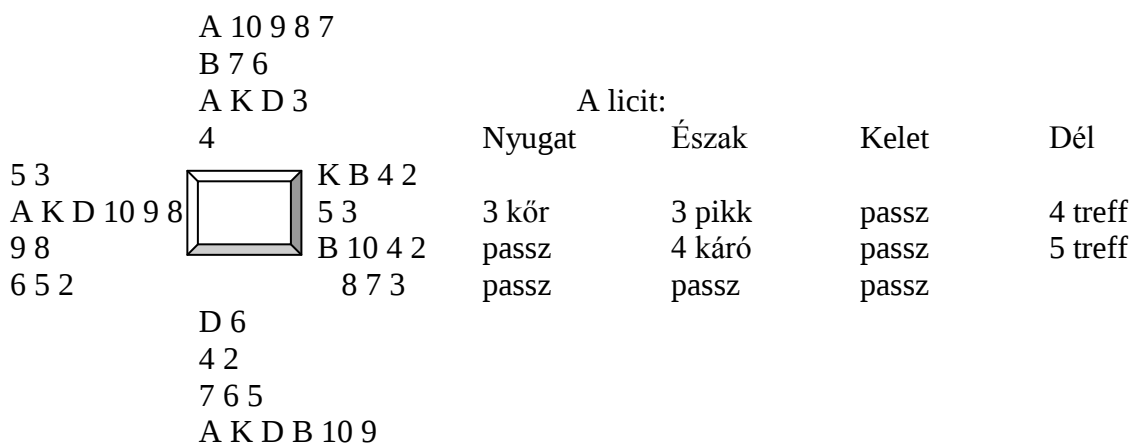


A parti terített, ha a treff elosztása 3-2, tehát ütünk a kör Ásszal, Kiadjuk a káró A-t, leaduzunk, lehívjuk a treff A, K-t – az utóbbiba Kelet kárót dob. Biztos ütéseink száma ezzel tizenegyre csökkent, a hiányzót megpróbáljuk beszorítással megszerezni. Nyugatnak kell fognia a treffet, és azt szeretnénk, ha neki kellene az asztali kört is tartania. Az indító kijátszás alapján feltehetően Keletnél van a K, Nyugatnál a B, 10.

Lehívjuk a kör D-t, ezt Keletnek fednie kell, kézben lopunk – most előállt a kívánt helyzet: Nyugatnak kell fognia a kört és a treffet is. Lehívjuk ütéseinket, és a háromlapos végállásban Nyugat tehetetlen:

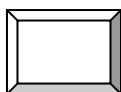


A „Vienna coup”



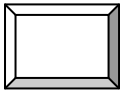
Nyugat három magas kőr lehívásával kezdi a játékot, a harmadikat lopjuk (Kelet pikkot dob). A parti teljesíthető, ha az ellenvonalon a káró elosztása 3-3. Ha nem, de a hosszú káró abban a kézben van, ahol a pikk K, felmerül a beszorítás lehetősége. Ezt a négy lapos végállást szeretnénk elérni:

—
—
A K D 3
—



D
—
7 6 5
—

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

	A 10	
	—	
	A K D 3	
	—	
(érdektelen)		K B
		—
		B 10 4 2
		—
	D 6	
	—	
	7 6 5	
	9	

A treff 9-re eldobjuk a pikk 10-t, de Kelet is nyugodtan eldobhatja a B-t. Hiába esik a pikk A-ba a K, a D-val nem tudunk ütni, mert nincs átmenetünk érte. Ezért kell a parti elején a pikk A lehívásával megszüntetni a szín blokkolását.

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