

Bridzstanfolyam kezdőknek

Írta és összeállította:

Dr. Jezsó Károly

A példapartik összeállításában segített:

Szóllósi Mihály

Miskolc, 2018

Bevezetés

A tanfolyam anyaga úgy lett összeállítva, hogy segítséget nyújtson olyan embereknek, akik ennek a kiváló játéknak az alapjait minden előismeret nélkül el akarják sajátítani. Szándékosan nem írtam azt, hogy meg szeretné tanulni, mert ez a rövid tanfolyam erre nem alkalmas. Csupán azt a célt tűzhetjük ki, hogy a tanfolyam végén olyan ismerettel fognak rendelkezni, amely alkalmassá teszi őket arra, hogy társaságban részt vegyenek a játékban, esetleg a bridzsklubunkban a fogadók részéről kellő figyelmet tanúsítva, részt vegyenek versenyekben. A bridge a játékosoktól folyamatos tanulást követel meg, ha azt szeretnék, hogy megfelelően jó játékosokká váljanak. Ez a későbbi tanulás mind a játékban, mind a licitben, mind az ellenjátékban ad segítséget.

A tanfolyamon elsősorban olyan későbbi sporttársakat szeretnénk elindítani az útvonalon, akik alkalmasak lesznek ezt a kiváló szellemi sportot üzni, és méltó ellenfelei lesznek a bridgeasztalnál ülő játékosoknak. Természetesen a társasági bridge-re is kitérünk, de ez nem a fő irányvonala a tanfolyamnak.

A tanfolyam anyaga 12 alkalomra épül, és alkalmanként két órában kerül leadásra. A játék elsajátításához ez nem elegendő, szükség van az otthoni tanulásra és gyakorlásra is. Fontos számunkra, hogy a tanfolyam résztvevőit az ismeretanyaggal fokozatosan terheljük, így ne vegyük el idő előtt a kedvüket a játék elsajátításától.

A tanfolyam anyagának összeállításában segítségemre volt a „Kártyások könyve”, amelyet a Sport kiadó Budapest 1986-ban adott ki második bővített, javított kiadásban.

Ezen kívül segítségemre volt még Szöllősi Mihály sporttársam, aki a példapartik egy részét szolgáltatta.

Az anyaghoz egy függelék is tartozik, amelyben részben egybefüggően megismételjük a licitrendszert, részben a tanfolyamon túlmutató ismeretanyag is található benne.

Miskolc, 2019. március 7.

Jezsó Károly

Bridzstanfolyam

1. foglalkozás

Kártyajátékok: kirakós (kanaszta, rómi, kaszinó, stb.), ütésre menő (snapszer, ulti, bridzs, preferansz, tarokk, stb.)

Ütésben lévő lapok pontértéke számít (snapszer, ulti, tarokk, stb.), csak az ütés darabszáma számít (bridzs, preferansz, részben ulti, tarokk, stb.)

Színek: (magyar kártya, francia kártya, tarokk kártya) A bridzs játékot 52 lapos francia kártyával játsszák, amelyben nincs joker és a kártyában négy szín található, úgymint treff (♣), káró (♦), kőr (♥) és pikk (♠). A treff és a pikk fekete színű, a káró és a kőr piros színű.

Lapok erősorrendje az ütésben. Mind a négy színben tizenhárom lap található melyek közül 9 számozott lap van, ezek a 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, és a 10, illetve még négy figura, melyek a *B* (bubi), *D* (dáma), *K* (király) és az *A* (ász). A számozott lapok egyben erősorrendet is jelentenek, úgymint 3 erősebb a 2-nél, 4 erősebb a 3-nál, stb., A figurák mindegyike erősebb a számozott lapoknál, köztük az erősorrend: *D* erősebb a *B*-nél, *K* erősebb a *D*-nél, és az *A* a legerősebb a színben. (A nagyon régi francia kártyákban az ászt 1 azaz egyessel is jelölték. Ettől még az ász a legerősebb lap a színben.)

Ütés: Az ütés kihívására jogosult játékos kijátszik egy lapot, amelyre mindenki, az óramutató járásával megegyező irányban, azonos színű lapot köteles tenni. Ha egy játékosnak nincs a kihívott színből lapja, akkor más színű lapot tesz (tehet), amely lehet adu, vagy bármely más színű lap. Az ütés azé a játékosé, és ő jogosult a következő ütéshez lapot kijátszani, aki az ütéshez az aduból, vagy annak hiányában a hívott színből a legmagasabb értékű lapot teszi. Az első ütéshez a kijátszás jogosultságát szabályok rögzítik.

Adu: A játék előtti licitben megnevezett szín, amelynek legkisebb lapja is többet ér, mint a többi szín bármelyik lapja.

A bridzs története: A játék az orosz whist játékból, amelyet főleg a cári tisztek játszottak (az első feljegyzés 1529-ből származik), Angliában alakult ki. A fejlődés állomásai: 1896 bridzs nevet kapta („Biritch, az orosz whist” - röpirat a British Múzeumból), 1904 auction bridzs, 1925 contract bridzs. Ez utóbbi a mai versenybridzs alapja. 1936-tól két évente Európa bajnokság, amelynek első két alkalommal Magyarország a győztese. Jelenleg évente rendeznek Európa- és világbajnokságot mind csapatban, mind párosban. Négy évente Olimpiai Bajnokságot is rendeznek.

Felülütési kötelezettség bridzsben nincs.

Színre színt kötelezettség van, de a szín hiány esetén nem kötelező adut tenni. Ilyen esetben bármely más színű lap tehető az ütéshez.

Játékosok: A bridzsjátékhoz 4 játékos kell, amelyek közül az egymással szemben ülők egy-egy párt alkotnak és a párok ezen tagjai mindig együtt vannak. A párokat vonalaknak is nevezzük. A vonalakat az ágtájaknak megfelelően nevezzük el pl. É-D vonal, K-Ny vonal. A vonalak egymás ellen küzdenek.

Játék: A bridzsjátékban minden parti három részből áll. 1. licit, 2. játék, 3. Eredmény.

Osztás: (osztó, keverő, vágó) Az első osztás a kék hátú lapokkal történik. Az osztó a baloldali játékos által megkevert lapot a jobboldali ellenfél felé teszi le, hogy az elvágja a kártyát, majd a vágás után a lapokat egyesével, a baloldali ellenfélnél kezdve az óramutató járásának megfelelő irányban osztja szét. Miközben az osztó osztja a lapokat, a másik kártyacsomagot a vele szemben ülő játékos megkeveri és a megkevert kártyát leteszi a tőle jobbra ülő játékos irányába. A kiosztott lapokhoz először az osztó nyúl. Az osztás jogosultsága az óramutató járásának megfelelően megy körbe. Mivel 52 lap van a csomagban, így az osztás után mindenkinek 13 lapja lesz, tehát az ütések száma is 13.

Licit: Az osztó kezdi a licitet, és az óramutató járásával megegyező irányban megy mindaddig, amíg az utolsó licitet 3 passz nem követi (a passz azt jelenti, hogy a játékos nem kíván licitálni). A licitről majd később bővebben írunk. A licitet nyerő vonalat felvevő vonalnak, a másik vonalat ellenvonalnak nevezzük. A felvevő vonal egyik játékosát (azt, hogy melyik játékos, későbbiekben definiáljuk) felvevő játékosnak, a párját asztalnak nevezzük. A licit során megnevezzük a vállalt ütések számát, és az adu színét, vagy azt, hogy nem kívánunk aduval játszani. Ez utóbbit adu nélküli játékot jelent.

Játék: A felvevő játékostól balra ülő játékos jogosult az első ütéshez lapot kijátszani. Az első lap kijátszása után a felvevő játékos partnere leteríti a lapját az asztalra, és a lapjából a felvevő játékos

játszik. Emiatt a felvevő játékos partnerét asztalnak nevezzük. Az asztal néma játékos. Nem szólhat bele a játékba, de az esetleges szabálytalanságra felhívhatja a játékosok figyelmét. A játék mindaddig tart, amíg mind a 13 ütést le nem játsszák.

Eredmény: A licitet összehasonlítják az ütések számával és ez egy számot eredményez, amiről majd későbbiekben lesz szó. E számot, és a játék körülményeit a score lapra feljegyzik.

Az első két foglalkozáson csak adu nélküli játék esetén a lejátsszással foglalkozunk.

Játék során a vonalak különböző írásmódban lehetnek. Az olcsóbb írásmódot mansnak (szokás ezt 1 típusú játéknak is nevezni), a drágább írásmódot bellnek (szokás ezt 2 típusú játéknak is nevezni) nevezzük. Ezeket szakszóval szkórhelyzeteknek (íráshelyzeteknek) nevezzük.

1 Játék: indító kijátszás pikk 9, adu nélküli játékot dél játszik

	Észak	
	♠ ADBT2	
	♥ KDBT2	
	♦ 65	
	♣ 6	
Nyugat		Kelet
♠ 98765		♠ 4
♥ 43		♥ 98765
♦ DB		♦ T987
♣ T987		♣ KDB
	Dél	
	♠ K3	
	♥ A	
	♦ AK432	
	♣ A5432	

Nyugat elindul pikk 9-cel és leterül az asztal. A felvevő játékosnak át kell gondolni a leterített lapok adta lehetőségeket, és játéktervet kell készíteni. Meg kell vizsgálnia, hogy mi módon lehet a legtöbbet ütni. Ehhez színenként kell a lehetséges ütések sorra venni. Pikkből nálunk van a legfelső öt (AKDBT) lap, és pontosan öt lap van az asztalon, tehát ez öt ütés. Kőrből a fenti logikához hasonlóan (nálunk van az AKDBT és az asztalon a színhosszúság is öt) ugyancsak öt ütéshez jutunk. Káróból nálunk van az AK, ez két ütés, treffből az A egy ütest ad, ez összesen 13 ütés. Az ütések sorrendje nem mindegy. Ezt általában tempónak, az ütések tempójának nevezzük. Kőrből akkor jutunk öt ütéshez, ha először lehívjuk az ászt, majd utána megyünk át az asztalra. A kör ász lehívása után kell hídnak (asztalra való átmenetnek) lenni, hogy az asztalra tudjunk kerülni. Ebből fakadóan az első ütest a kézben ütjük a pikk királlyal, lehívjuk a kör ászt, és megmarad a pikk hármas, az átmenet a maradék négy pikk és négy kör ütéshez. Az, hogy az átmenet előtt hívjuk le a káró és treff ütéseinket, vagy először átmegyünk az asztali nyolc ütéshez, és csak a végén ütjük meg a treff és káró ütéseinket az közömbös. Mindkét esetben tizenháromat tudunk ütni.

2. játék: Indító kijátszás ♠ 9 adu nélküli játékot dél játszik

	Észak	
	♠ A2	
	♥ KBT98	
	♦ 654	
	♣ 643	
Nyugat		Kelet
♠ 987653		♠ 4
♥ A32		♥ 7654
♦ DB		♦ T987
♣ 98		♣ DBT5
	Dél	
	♠ KDBT	
	♥ D	
	♦ AK32	
	♣ AK72	

Az előző partiban leírtakhoz hasonlóan az indulás után leterült asztal ütéseit is összeszámolva játéktervet készítünk. Pikkből négy, körből az ász kihajtása után négy, káróból és treffből két-két ütésünk van. Ez összesen 12 ütés. Ehhez csak akkor tudunk hozzájutni, ha gondosan átgondoljuk a tempót, az ütések sorrendjét. A kör ütésekhez csak akkor juthatunk hozzá, ha van hidunk az asztalra, tehát az első ütest nem az asztali ásszal, hanem kézben ütjük. Ezután kihívjuk a kör dámát. Az nem kényszeríti rá nyugatot, hogy az első kört megüsse, tehát az asztalon a dámát átütjük a királlyal és mindaddig hívjuk a kört, amíg az ász nem üt. A kör ásszal való ütése után nyugat bármit hív, megmarad a pikk ász híd az asztali körök lehívásához. Nagy hiba, ha a kör dámát nem ütjük meg a királlyal, és nyugat is nagy hibát követ el, ha a kör dámát az ásszal megüti. Nyugatnak ki kell várnia, hogy a kör dámát átütjük-e a királlyal. A hibázás lehetőségét meg kell adni az ellenfélnek!

3. Felvevő Észak. Adu nélküli játék.

Indító kijátszás Treff T

	Észak	
	♠ KBT8	
	♥ AD7	
	♦ BT96	
	♣ K6	
Nyugat		Kelet
♠ 932		♠ A74
♥ 5432		♥ KB8
♦ A753		♦ K4
♣ 42		♣ T9853
	Dél	
	♠ D65	
	♥ T96	
	♦ D82	
	♣ ADB7	

Leterül az asztal (dél), és a felvevő összeszámolja az ütéseit. Pikkból 3, körből 1, káróból 2, treffból 4. Ez összesen 10. Most nézzük meg az ellenvonal ütéseit. Pikkból 1, káróból 2 és körből, ha nyugat a káró ász ütése után kört hív, akkor legalább 1, tehát az ellenvonalnak 4 ütése van, így a felvevőnek nem lehet 10 ütése, csak 9.

Nézzük a konkrét játékot! Treff indulást már rutinszerűen észak a királlyal üti, és kárót hív, mégpedig a bubit. Nyugat üt az ásszal és kört hív. Észak a hetest teszi, így üt keletnél a bubi. Kört nem hívhat, ezért treffet hív, amit dél üt. Dél kihívja a káró kettést, amit kelet üt a királlyal. Treff hívást dél üti, amire észak a kör dámát dobja. A negyedik treffet nem szabad lehívni, mert keletnek a pikk ász ütése után lenne egy treff ütése is. Kárót, majd pikkot kell hívni. Így már csak a pikk ász adó ki, így É-D vonal kilenc ütést visz.

4. Játék:
 Felvevő Kelet
 Felvétel: Adu nélküli játék
 Indító kijátszás ♠ A

	Észak	
	♠ 753	
	♥ 73	
	♦ T62	
	♣ D9542	
Nyugat		Kelet
♠ T6		♠ 842
♥ ADB9		♥ K865
♦ KD84		♦ AB9
♣ T86		♣ AKB
	Dél	
	♠ AKDB9	
	♥ T42	
	♦ 753	
	♣ 73	

Hiába van K-Ny vonalnak 10 ütése (négy kőr, négy káró és két treff), ha dél öt pikkal üt egymás után, tehát csak 8 ütése van a felvevőnek. Ebben a partiban nem a legszerencsésebb felvétel az adu nélküli játék, mert kőr adu mellett 11 ütés realizálható.

2. foglalkozás

Impassz

Itt csak egy színt vizsgálunk. A közlekedést a többi színnel kell megoldani.

Impassz a Király ellen

1	2	3	
ADBT	A5432	AD32	asztal
5432	DBT9	BT94	kéz

Mindhárom partiban kézből kell hívni, és az asztalon csak a legkisebb lapot kell tenni, ha a balra eső játékos nem teszi a királyt. Ezt háromszor kell megismételni. Amennyiben a balra ülő játékosnál van a király, akkor négyet tudunk ütni. A közlekedést a többi színnel kell megoldani.

Impassz a Dáma ellen

1	2	3	
AKBT	ABT9	AK32	asztal
5432	K876	BT94	kéz

Mindhárom esetben lehívjuk a királyt, védekezve az egyedülálló dáma ellen, majd a kézből nagy lapot híva, az asztalon csak a szükséges mértékben ütünk. Ezt kétszer kell megismételni. Amennyiben a balra ülő játékosnál van a dáma, akkor négyet tudunk ütni. A közlekedést a többi színnel kell megoldani.

Kettős impassz

ABT9	ABT2	ADT9	AT98	A432	asztal
5432	9843	8765	D432	BT98	kéz

Abban az esetben, ha a balra ülő játékosnál van a K és a D, vagy osztott (az egyik a baloldalon, a másik a jobboldalon van), akkor hármát tudunk ütni, ha a kézből hívunk, és az asztalon csak a szükséges mértékben ütünk. A közlekedést a többi színnel kell megoldani.

Expassz

1	2	3	
KDB2	KBT9	DBT2	asztal
6543	6543	6543	kéz

Ha a baloldali ellenfélnél van első esetben az ász, második esetben a dáma, a harmadik esetben az ász és a király, akkor az első és második esetben három, a harmadik esetben két ütésünk van, ha kézből hívunk háromszor és az asztalon csak a szükséges mértékben tesszük a lapot. A közlekedést a többi színnel kell megoldani.

1. Játék: Felvevő Dél. Felvétel: adu nélküli játék. Indító kijátszás ♥ D

	Észak	
	♠ KDBT987	
	♥ AK	
	♦ 765	
	♣ 6	
Nyugat		Kelet
♠ 65		♠ 342
♥ DBT43		♥ 98765
♦ DB		♦ T98
♣ T987		♣ DB
	Dél	
	♠ A	
	♥ 2	
	♦ AK432	
	♣ AK5432	

Az indító kijátszás után leterül az asztal, és összeszámoljuk ütéseinket. Pikk 7, kőr 2, káró és treff 2-2 ütés, ez összesen 13. Ha nem lett volna kőr indulás, akkor a pikk ász lehúzása után kőrrel az asztalra menve még további 6 pikket üthetnénk. Igen ám, de ezt a kőr indulás keresztbe húzta, mert a pikk ász útjába áll az asztali pikk ütéseknek. Feltesszük a kérdést! Ha nem lenne pikk ászunk, akkor tud az asztal 7 pikket ütni? A válasz igen. Tehát meg kell szabadulni a pikk ásztól. Erre lehetőségünk van, ha lehúzzuk az asztali második kőrt, amire eldobjuk a zavaró okozó pikk ászt. Ezután az eredeti terveknek megfelelő 13 ütéshez jutunk. A körök után lehívhatjuk a 7 pikk ütésünket, hiszen nincs már zavaró pikk ászunk.

2. Játék: Indító kijátszás ♠ 9

	Észak	
	♠ T2	
	♥ AK432	
	♦ 654	
	♣ 654	
Nyugat		Kelet
♠ 98765		♠ 34
♥ DBT		♥ 987
♦ DB		♦ T987
♣ 987		♣ DBT3
	Dél	
	♠ AKDB	
	♥ 65	
	♦ AK32	
	♣ AK2	

Az indító kijátszás után leterül az asztal, és összeszámoljuk az ütéseinket. Vonali ütések: 4 pikk 2-2 kör káró és treff. Ez 10 ütés. Az a kérdés, hogy tudunk-e többet ütni? Igen. Körből és káróból 6-6 lap van sz ellenfélnél, Ha ez a 6 lap úgy van elosztva, hogy mindkét ellenfélnél 3-3 lap van, akkor körből 4, káróból 3 ütéshez tudunk jutni. Először a kőrt kell kipróbálni, hiszen itt 2 többletütéshez jutunk, míg káróból csak 1 a többlet. Fontos, hogy az asztalra csak körrel tudunk lejutni, így nem jó megoldás az A és K lehúzása, mert, ha harmadikként a kis kőrt, akkor hiába volt a kör 3-3, nem tudunk többletütést szerezni, mert nincs hozzá hidunk. A megoldás tehát az, hogy az első kőrt körbeengedjük, az asztalról kis kőrt téve az ütéshez. Most már megmaradt a kör hidunk a következő két kör lehúzásához, és így hozzájuthatunk a 4 kör ütéshez. Fontos! Csak akkor adjuk ki a kör ütest, amikor még minden színben megmarad a fogásunk, ezért a pikk indulás után azonnal körbeengedünk egy kis kőrt.

3. Felvevő Nyugat. A felvétel először 3NT, majd megnézni a 4 H lehetőséget

Indító kijátszás mindkét esetben ♠ K

	Észak	
	♠ AKD9	
	♥ B4	
	♦ 765	
	♣ B762	
Nyugat		Kelet
♠ 53		♠ T7
♥ KDT5		♥ A976
♦ AKB		♦ D832
♣ A985		♣ K43
	Dél	
	♠ B8642	
	♥ 832	
	♦ T94	
	♣ DT	

3 szan felvétel bukik, mert az ellenfél 5 pikket tud ütni oly módon, hogy észak lehívja a magas pikkjeit, és pikk kilencessel át tud menni a partneréhez a további két pikk lehívásához. A négy kör játéknál csak két pikk áll ki, a harmadikat már ütni tudjuk vagy a kézben, vagy az asztalon az aduval. (Az aduval való ütést lopásnak nevezzük, ha a kihívott szín nem adu volt. Ha ilyen esetben az ütésben két adu is van, akkor annak függvényében, hogy a második adu nagyobb, vagy kisebb az első adunál, felül- vagy alulopásnak nevezzük. Értelemszerűen ha a második adu nagyobb, akkor felüllopásról, ha a második adu a kisebb, akkor alullopásról, vagy alálopásról beszélünk.) A 4 kör játék esetén 10 ütésünk mindig van.

4. Játék:

Felvevő Dél

Felvétel: Megvizsgálandó az adu nélküli játék, majd az a játék, amikor káró az adu.

Indító kijátszás ♠ D

	Észak	
	♠ A	
	♥ 87	
	♦ 98543	
	♣ AK973	
Nyugat		Kelet
♠ DBT98		♠ 7543
♥ J93		♥ DT62
♦ B2		♦ KD
♣ T54		♣ DB8
	Dél	
	♠ K62	
	♥ AK54	
	♦ AT76	
	♣ 62	

Adu nélküli játéknál 2-2 pikk kör és treff ütésünk mellett 1 káró kiadása után, 4 káró ütésünk van.

Ugyanez káró adu mellett 12 ütés: két aduzás után még a kézi kis aduinkkal két treffet tudunk lopni, így káróból hat ütésünk van.

3. Foglalkozás

4. Foglalkozás

Licitek értelme

A licitek jelentése szerint kétféle lehet.

- Nem kívánok licitálni, akkor passz a licitem.
- Licitálok, akkor vagy bemondom az ütések számát (ez a hat alapütés feletti ütések számát jelenti) és megjelölöm az adut (pl. 1 treff: 7 ütésre vállalkozom treff aduszín mellett), vagy azt, hogy nincs adu (ez utóbbi esetben szanzadu, vagy röviden szan megjelölést használok pl. 2 szan: 8 ütést vállallok adu szín nélkül), vagy kételkedem abban, hogy az ellenvonal teljesíti a belicitált felvételt, ezt kontrával jelzem, vagy kétségbe vonom az ellenfél kételyét arra vonatkozóan, hogy nem teljesül a felvétel, ebben az esetben rekontra a bemondásom.

A licit során csak 15 szó használható, úgymint *Passz, Kontra, Rekontra, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Treff, Káró, Kőr, Pikk és Szan*, ez utóbbi az angolban *notrump* (kiejtve *notramp*), a jele NT. Amennyiben számot mondunk, akkor a szám mellé az adura vonatkozó kifejezést is kell-, és csak az egyiket szabad használni.

Az lesz a felvétel, ami után három passz következik. Ebben az esetben az lesz a felvevő vonal, amelyik vonalon a passzon és kontrán kívül más bemondás utoljára elhangzott. Ez az utolsó bemondás lesz a felvétel. A felvevő vonalon az lesz a felvevő játékos, aki a felvétel színét (vagy szan esetén a nemszínét) legelőször licitálta. A felvevő játékostól balra ülő játékos az indító kijátszó, míg az indító lap kijátszása után a felvevő játékos partnere leterül, így ő lesz az „Asztal”. Az Asztal lapjából a felvevő játékos játszik úgy, hogy szóval, vagy rámutatással megjelöli azt a lapot, amely lapot az Asztalnak az ütéshez kell adnia.

Az is előfordulhat, hogy a passz bemondást követi a három passz, vagyis mindenki passzol. Ebben az esetben nincs játék, mert körpassz volt. Ilyenkor a következő partit vesszük elő.

Fontos, hogy az elején tudjuk értékelni a lapunkat. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a lapunkban lévő nemszámos (figurák) lapokra pontokat adunk. Az *A* 4 pontot, a *K* három pontot, a *D* két pontot, míg a *B* egy pontot ér. A figuráinkra adott pontértékek összege adja meg a lapunk pontértékét.

Fontos még, hogy a felvételt és a játék végén az ütések számát összehasonlítva tudjuk értékelni a felvételt

Treff és Káró szín az *olcsó* szín, az angol *minornak* mondja, amiből az alapütések feletti ütések darabja 20 pontot ér, ha a felvétel teljesült.

Kőr és Pikk színek a *nemes* színek, az angol *majornak* mondja, amiből az alapütések feletti ütések darabja 30 pontot ér, ha a felvétel teljesült.

Szan felvétel után az alapütések feletti első ütés 40 pontot, a többi ütés 30 pontot ér, ha a felvétel teljesült.

Amennyiben a licit során nem vállalkoztunk legalább 100 pont megszerzésére, akkor a teljesítés után még 50 pontot kapunk, amit *töredékjutalomnak* nevezünk. Pl. 3 treff felvétel esetén, ha 10 ütést viszünk el, akkor $4 \times 20 + 50 = 130$, 2 Kőr felvétel esetén, ha 9 ütést viszünk el, akkor $3 \times 30 + 50 = 140$, 1 szan felvétel esetén, ha 8 ütést viszünk el, akkor $40 + 30 + 50 = 120$ írás kerül a

score lapra.

Abban az esetben, ha a licit során legalább 100 pont megszerzését vállaljuk (olcsó színek esetén ez legalább 5-ös, nemes színek esetén 4-es, szan esetén 3-as magasságú játékot jelent), akkor nem *töredékjutalmat*, hanem *gémjutalmat* kapunk. Ez mansban 300, bellben 500. Pl. 3 szan bemonadás esetén, ha ütünk 11-et, akkor mansban $40+4 \times 30+300=460$, bellben $40+4 \times 30+500=660$ kerül a score lapra. Gémjutalom mellé nem jár töredékjutalom.

Léteznek további ösztönzők is.

Abban az esetben, ha a licit során 12 ütésre (ez 6-os bemonadást jelent) vállalkozunk, amit *kisszemnek* nevezünk, akkor teljesítésnél a gémtjutalmon túl *kisszem* jutalmat kapunk, ami mansban 500, bellben 750. Pl. 6 Kőr bemonadás esetén, ha ütünk 13-at, akkor mansban $7 \times 30+300+500=1010$, bellben $7 \times 30+500+750=1460$ kerül a score lapra.

Abban az esetben, ha a licit során 13 ütésre (ez 7-es bemonadást jelent) vállalkozunk, amit *nagyszlemnek* nevezünk, akkor teljesítésnél a gémtjutalmon túl *nagyszlem* jutalmat kapunk, ami mansban 1000, bellben 1500. Pl. 7 Kőr bemonadás esetén, ha ütünk 13-at, akkor mansban $7 \times 30+300+1000=1510$, bellben $7 \times 30+500+1500=2210$ kerül a score lapra. Nagyszlem esetén nem jár *kisszem* jutalom.

Bukások esetén az ellenvonal kapja a pontokat.

Kontra nélküli bukás darabja mansban 50, bellben 100. Pl. 4 Kőr felvétel esetén, ha csak 8-at ütünk, akkor ez két bukás, ami mansban $2 \times 50=100$, míg bellben $2 \times 100=200$.

Kontrázott bukások számolása:

Mansban 3 bukásig $n \times 200-100$, három bukás felett $(n-1) \times 300-100$ a képlet, ahol n a bukások száma.

Bellben $n \times 300-100$ a képlet, ahol n a bukások száma.

Rekontrázott bukások a kontrázott bukások duplája.

Kontrázott teljesítések:

A kontra megduplázza a bemondott ütésekért kapott pontértékeket, így hamarabb elérhetjük a 100 pontot, amiért gémtjutalom jár. Ezen felül a rossz kontráért is jár még egy *töredékjutalom*. Amennyiben nem emelte gémre a licitünket a kontra, akkor egyszerűen megduplázzuk a belicitált felvételért járó pontokat, míg a többletütés darabja mansban 100, bellben 200. Pl. 1 szan kontra 8 ütés esetén mansban $2 \times (1 \times 40+50)+100=280$, míg bellben $2 \times (1 \times 40+50)+200=380$. Amennyiben gémre emelte licitünket a kontra, akkor egyszerűen megduplázzuk a belicitált felvételért járó pontokat, és ezen túl töredékjutalom is és gémtjutalom is jár, míg a többletütés darabja mansban ugyancsak 100, bellben 200. Pl. 2 kőr kontrával 10 ütés esetén mansban $2 \times (2 \times 30)+300+50+2 \times 100=670$, bellben $2 \times (2 \times 30)+500+50+2 \times 200=1070$. Amennyiben gémet mondtunk, és azt kontrázták, akkor teljesítés esetén megduplázódik az alapütésekért járó pont, a bemondott gémtért jár a gémtjutalom, és a rossz kontráért jár még a töredékjutalom. Így 4 pikk bemonadásának kontrájánál, a felvétel teljesítésekor mansban $2 \times (4 \times 30)+300+50=590$ (és a többletütésekre ütésenként 100 pont jár még), bellben $2 \times (4 \times 30)+500+50=790$ (és a többletütésekre ütésenként 200 pont jár még).

A rekontra megnégyszerezi a bemondott ütésekért kapott pontértékeket, így hamarabb elérhetjük a 100 pontot, amiért a töredékjutalom helyett már gémtjutalom jár. Ezen felül a rossz kontráért és a rekontráért is jár még egy-egy *töredékjutalom*.

Amennyiben nem emelte gémre a licitünket a rekontra, akkor egyszerűen megnégyszerezük a belicitált felvételért járó pontokat, míg a többletütés darabja mansban 200, bellben 400. Pl. 1 treff rekontra 8 ütés esetén mansban $4 \times (1 \times 20)+3 \times 50+200=430$, míg bellben $4 \times (1 \times 20)+3 \times 50+400=630$. A töredékjutalom a licitért, a kontráért, és a rekontráért is jár.

Amennyiben gémre emelte licitünket a rekontra, akkor egyszerűen megduplázzuk a belicítált felvételért járó pontokat, és ezen túl kétszeres *töredékjutalom* is és gémjutalom is jár, míg a többletítés darabja mansban 200, bellben 400. Pl. 2 kör rekontrával 10 ütés esetén mansban $4 \times (2 \times 30) + 300 + 2 \times 50 + 2 \times 200 = 1040$, bellben $4 \times (2 \times 30) + 500 + 2 \times 50 + 2 \times 400 = 1640$.

1. Játék: Indító kijátszás ♥ K, adu nélkül játszik dél, majd meg kell vizsgálni a pikk adu melletti játékot

	Észak	
	♠ ADT8	
	♥ A5432	
	♦ A	
	♣ 654	
Nyugat		Kelet
♠ -		♠ 65432
♥ KDBT		♥ 987
♦ KDBT		♦ 987
♣ BT987		♣ KD
	Dél	
	♠ KB97	
	♥ 6	
	♦ 65432	
	♣ A32	

Adu nélküli játéknál a négy pikk ütés mellett csak a három ász üt. Ez összesen 7 ütés. Más a helyzet pikk adu esetén. A kör indulás után lehívjuk a három ászunkat, majd az asztalon négy kárót, a kézben négy kőrt tudunk felváltva ütni. Így a pikkünkkel összesen nyolcat ütünk, vagyis külön-külön üt mind a nyolc adunk, így összesen 11 ütést tudunk realizálni. Az ilyen játékot, amikor az aduinkkal külön-külön idegen színt ütünk, keresztlopásnak nevezzük. **Fontos!** Keresztlopás esetén a külső, nem adu ütéseinket kell először megütni!

2. Játék: Fekveő Dél.

Indító kijátszás ♥ D. Játékot először adu nélkül, majd pikk aduval kell megismételni.

	Észak	
	♠ AK432	
	♥ AK432	
	♦ 54	
	♣ 3	
Nyugat		Kelet
♠ 87		♠ BT9
♥ DBT9		♥ 87
♦ 76		♦ AT98
♣ 98765		♣ DBT4
	Dél	
	♠ D65	
	♥ 65	
	♦ KDB32	
	♣ AK2	

Adu nélküli játéknál 11 ütésünk van. 5 pikk, 2-2 kör káró és treff. A kárót kétszer az asztalról kell hívni, és a káró ásznak egyik esetben sem szabad beütni, mert akkor az asztalon 4 káró ütés magasodik. Pikk adu mellett egy káró hívás után meg lehet kísérelni egy kör lelopását. Ezután kiaduzunk, majd aduzás után a második káró hívás. Megmaradt a treff ászunk a káró átmenethez. Ezzel 12 ütést tudunk realizálni.

3. Játék: Felvevő Nyugat. Játék: először adu nélkül, majd kör aduval kell megismételni.

Indító kijátszás ♣ K.

	Észak	
	♠ B972	
	♥ 84	
	♦ D83	
	♣ KDBT	
Nyugat		Kelet
♠ AT		♠ D5
♥ DB96		♥ K753
♦ AKB62		♦ 74
♣ 82		♣ A9743
	Dél	
	♠ K8643	
	♥ AT2	
	♦ T95	
	♣ 65	

Adu nélküli játéknál tudunk ütni három kőrt két kárót és egy-egy pikket és treffet. Kör adu mellett, miután háromszor aduvtunk, egy kárót lelopunk körrel. Ezzel a kárólopás és a két kis káró adja a többletütéseket.

4. játék:

Felvevő Dél

Felvétel: először 3NT, majd megnézni a 4 pikk lehetőséget

Indító kijátszás mindkét esetben ♦ D

	Észak	
	♠ AK92	
	♥ B52	
	♦ 9	
	♣ DBT62	
Nyugat		Kelet
♠ 64		♠ T3
♥ DT9		♥ 7643
♦ DBT8		♦ A6432
♣ A974		♣ K8
	Dél	
	♠ DB875	
	♥ AK8	
	♦ K75	
	♣ 53	

Adu nélküli játéknál az ellenfél négy kárót és két treffet tud ütni, ha a lejátshónak nincs hétnél több gyors ütése. Mint azt a fenti leosztásból látjuk, a lejátshó öt pikket, két kórt, és káró indulás után egy kárót, összesen nyolcat tud ütni.

Pikk adu mellett egy kárót és két treffet kell kiadni, így 10 ütése van a felvevőnek. Az asztali kis kőr a káró királyra eldobható.

Belicitált/teljesített ütések

Gém akkor van, ha az alapütéseknél legalább 100 pontot vállalunk licit során. A kontra megduplázza, a rekontra megnégyszerezi a licit során vállalt alapütések után járó írást.

	Ütések:	1	2	3	4	5	6	7
Alapütések	Szanzadu	40	70	100	130	160	190	220
Alapütések	Kőr-Pikk	30	60	90	120	150	180	210
Alapütések	Treff-Káró	20	40	60	80	100	120	140
Jutalom	Töredék jutalom**	50						
Gém*	Mans			300				
Gém*	Bell			500				
Kisszlem*	Mans						500	
Kisszlem*	Bell						750	
Nagyszlem*	Mans							1000
Nagyszlem*	Bell							1500

Csak a vastagon keretezett részre vonatkozó belicitált felvételnél jár. Kontrával rekontrával a jutalom értéke nem növekszik

**Töredék jutalom a gém alatti bemondásnál, és kontrázott, illetve rekontrázott felvételeknél jár. Gémbemondás esetén a kontrázott teljesítés esetén a gémjutalom mellé is felírandó, de csak egyszer. Rekontrázott töredékteljesítésnél megháromszorozódik. Gémbemondás esetén a rekontrázott teljesítés esetén a gémjutalom mellé is felírandó kétszer. Kontra az alapütések utáni jutalmat duplázza, a rekontra négyszerezi.

Többlétütések:

Ez csak akkor érvényes, ha a belicitált felvétel teljesült.

Kontra nélküli felvétel esetén a tényleges ütések számának megfelelő ütés után jár jutalom.

Kontrázott felvétel esetén, a belicitált felvételnek megfelelő alapütésekre vonatkozó jutalom mellé a többlétütéseket már nem az alapütések táblázatából kell számítani. Ebben az esetben a többlétütések az alábbi táblázatból veendők:

Többlétütés		1	2	3	4	5	6
	Mansban	100	200	300	400	500	600
	Bellben	200	400	600	800	1000	1200

Rekontrázott felvétel esetén, a belicitált felvételnek megfelelő alapütésekre vonatkozó jutalom mellé a többlétütéseket már nem az alapütések táblázatából kell számítani. Ebben az esetben a többlétütések az alábbi táblázatból veendők:

Többlétütés		1	2	3	4	5	6
	Mansban	200	400	600	800	1000	1200
	Bellben	400	800	1200	1600	2000	2400

Bukások számítása:

Bukásnak nevezzük azt a felvételt, amelynél a belicitált ütéseknel kevesebbet üt a felvevő játékos. Ilyenkor a hiányzó ütéseknek nevezzük bukásnak. Ha egy ütés hiányzik, akkor a bukás egyszeres, ha két ütés hiányzik, akkor a bukás kétszeres, ha három ütés hiányzik, akkor háromszoros a bukás, stb. A bukások kontra nélkül:

Bukások száma		1	2	3	4	n
	Mansban	50	100	150	200	50n
	Bellben	100	200	300	400	100n

Kontrázott bukások

Bukások száma		1	2	3	4	n
	Mansban	100	300	500	800	$(n-1) \times 300 - 100$
	Bellben	200	500	800	1100	$300n - 100$

Rekontrázott bukások

Bukások száma		1	2	3	4	n
	Mansban	200	600	1000	1600	$(n-1) \times 600 - 200$
	Bellben	400	1000	1600	2200	$600n - 200$

1. Játék: Dél játszik **7 pikket**. Indító kijátszás **kőr Ász**. (Ez a parti az 1938-as Európa Bajnokság egyik slágerpartija a Magyarország-Svédország meccsen. Észak, kelet 7 kőr bemondása után mentett 7 pikkre. A magyarok nyerték ezt az EB-t)

	Észak	
	♠ 9832	
	♥ 32	
	♦ 8765432	
	♣ -	
Nyugat		Kelet
♠ 75		♠ -
♥ AKDBT9		♥ 87654
♦ AKD		♦ BT9
♣ 98		♣ AKDBT
	Dél	
	♠ AKDBT64	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ 765432	

Kőr indulás és az asztal leterülése után, átgondoljuk a partit. Két adu van kint, tehát kétszer kell aduznunk, mivel az ellenfélnél az aduelosztás biztosan 2-0-ban van kiosztva a 7 kőr bemondása után. Az asztalon 7 káró van, amit magasítani lehet három kárólopás után. Ehhez négyszer kell tudni átmenni az asztalra. Kétszer kell aduzni, tehát a négy átmenetből kétszer adut kell hívni. Ez csak úgy lehetséges, ha a pikk hatost és a pikk négyest gondosan megőrizzük az asztali átmenethez. Ezért a kőr indulást nagy pikkkel lopjuk, majd kitesszük a pikk négyest és az asztalra megyünk a pikk nyolcassal. Az asztalról kárót hívunk, és a kezünkben ismét nagy pikkkel lopunk, majd kitesszük a pikk hatost és az asztalra megyünk a pikk kilencessel. Ezzel kiaduztunk. Az asztalról kárót hívunk, amit kézben lopunk. Kézből treffet hívunk, amit az asztalon lopunk, majd ismét káró az asztalról. Mivel a káró 3-3-ban van elosztva így a lopás után az asztali négy kis káró immár kimagasodott. Treff lopással lemegyünk az asztalra, és a négy úr káróra eldobjuk a négy kis treffünket a kézből. Ezután kézben csak aduk maradtak, így a 13 ütést sikeresen teljesítettük, így a 7 káró teljesült. (A parti Widder Lajos a „Bridzsjáték technikája és stratégiája” című könyvéből való.)

2. Játék: Dél játszik 4 **pikket**. Indító kijátszás **Káró D.**

	Észak	
	♠ AK765	
	♥ A65	
	♦ A2	
	♣ 432	
Nyugat		Kelet
♠ 432		♠ -
♥ 7		♥ KDBT98
♦ DBT987654		♦ -
♣		♣ KDBT987
	Dél	
	♠ DBT98	
	♥ 432	
	♦ K3	
	♣ A65	

Leterül az asztal és látjuk, hogy tükörlapunk van. Ez azt jelenti, hogy minden színből azonos hosszúságú van mind az asztalon, mind a kézben. Így biztosan kiadó két kör és két treff. Hacsak! Az asztalon a káró ászt tesszük Kelet sem kárót nem tesz, sem nem lopja, tehát nincs aduja. Nálunk négy káró van (kettő az asztalon, kettő a kézben), tehát nyugatnak kilenc kárója van. Keletnek nincs aduja, így Nyugatnak három aduja van. Tizenkét lapot ismerünk nyugattól, a tizenharmadik lapja a 9 káró és 3 pikk mellett vagy egy treff, vagy egy kör. Ezután gyorsan megszületik a játéktervünk. A káró ászba beledobjuk a káró királyt, háromszor aduzunk, lehívjuk a treff ászt és a kör királyt, majd kitesszük a kis kárót. Ezt nyugat kánytelen ütni, mert csak nagyobb lapja van, és kárót hív (mert csak kárója van). az első káróra az asztról treffet, kézből kört dobunk. Nyugat ütött és ismét kénytelen kárót hívni, amire az asztról ismét treffet, a kézből kört dobunk. A következő kárót az asztalon ellopjuk, a kézből treffet dobunk, és a maradék lapjainkat keresztbe lopjuk. (Az asztról kört hívunk, amit kézben lopunk, a kézből treffet hívunk és az asztalon lopjuk.) A négy pikk teljesült. (Ez a parti 1967-ben a bridzsfeladvány világversenyen első díjat nyert. Nem reális a 4 pikk felvétel, mert Kelet lapjából az 5 treff játszható. Az 5 treffre 5 pikket kell mondani, mert az egy bukás kontrázva is kevesebbet ír, mint az 5 treff, ami gém, teljesítése.)

3. Felvevő Észak
Felvétel 4 káró
Indító kijátszás pikk D

	Észak	
	♠ A6	
	♥ AB62	
	♦ KDT74	
	♣ 73	
Nyugat		Kelet
♠ K82		♠ DBT6
♥ D974		♥ KT53
♦ A8		♦ 3
♣ BT84		♣ K952
	Dél	
	♠ 9543	
	♥ 8	
	♦ B9652	
	♣ AD6	

A pikk dámát megütjük az ásszal és kitesszük az adu királyt. Üt az ász nyugatnál és kétszer pikkét hív. A második pikkét ellopjuk az asztalon, és meghívjuk az adu dámát. Ezzel kiaduzzunk, nincs kint több adu. Megadjuk a treff impasszt, az úr treffet, a kőr ászt és a maradék lapokat a keresztbe lopjuk. A kézben még egy pikkét és treffet kell, míg az asztalon három kőrt kell lopni. Ezzel 11-et tudunk ütni.

4. Játék:
 Felvevő kelet
 Felvétel: 3 treff
 Indító kijátszás ♠ K

	Észak	
	♠ 8762	
	♥ B62	
	♦ DT73	
	♣ DT	
Nyugat		Kelet
♠ 954		♠ A2
♥ DT5		♥ K743
♦ A64		♦ B8
♣ B983		♣ AK742
	Dél	
	♠ KDBT	
	♥ A98	
	♦ K952	
	♣ 65	

Az első pikket megütjük az ásszal, lehívjuk a treff ászt és királyt, ezzel kiaduztunk. A lapunkból kiadó egy pikk, két kőr és egy káró, a felvétel teljesül.

5. Foglalkozás

Az aduzásról.

Minden esetben aduzni kell a következő három eset kivételével:

1. Ha nem ott ütünk, ahonnet az aduzást jó elkezdni. Pl. az aduból impasszt, vagy expasszt kell adnunk. Ilyenkor átmegyünk oda, ahonnet az aduzást elkezdhetjük.
2. Ha az aduinkat mi akarjuk lopásokra felhasználni. Pl. keresztlopás.
3. Ha az asztal és a kéz között csak az adu adja a közlekedést a többi szín megbontásához, akkor az aduinkat használjuk fel erre.

A lapok értékelése a licit előtt.

Az értékelést két szempont szerint végezzük el, ezek a laperő és eloszlás szerint történnek.

Elosztás szerint lehet a lapunk egyenletes, és egyenlőtlen elosztású.

Az egyenletes lapokban minden színből legalább két lap van, és egyik színben sincs ötös hosszúságú major színünk. Ilyen pl. a 4333, 4432 eloszlás, de az 5332 elosztást is ide soroljuk, ha az ötös színünk treff, vagy káró. Ez utóbbit *kvázi egyenletesnek* nevezzük.

Egyenlőtlen elosztás lehet egyszínű, kétszínű és háromszínű.

Egyszínű lap pl az 5332 elosztás, ha az ötös szín kőr, vagy pikk, de az 5431, 5422, 6322, 6330, 6421, stb elosztás is egyszínű.

Kétszínű a lapunk, ha van két színünk, pl 5521, 5530, 6511, 6520, stb.

Háromszínű lap, pl. 4441, 5440 elosztás.

Szélsőséges elosztásnak nevezzük, ha van egy legalább hetes hosszúságú színünk.

Laperő szerint van induló erővel rendelkező lap, és induló erő alatti. A lap figurapontjait (továbbiakban FP) a lapban lévő figurák pontértékeinek összege adja. Az ász 4, a király 3, a dáma 2, a bubi 1 figurapontot ér. A lapunk figurapontjait úgy kapjuk, ha ezeket a pontokat összeadjuk. Egy színben 10 FP, a négy színben összesen $4 \times 10 = 40$ FP van. A vonal pontereje a két lap ponterejének az összege, meghatározza a vonal játékának lehetőségét. Nemes színű gémhez általában 25 FP-nak kell lennie a vonalon. Szanzadu gémhez általában 26, minor gémhez 28 FP szükséges. Kis szlemhez 33, a nagy szlemhez 37 pont kell. Természetesen az elosztások kevesebb ponttal is játszhatóvá teszik a felvételt.

Induló erővel rendelkező lapban van legalább 12 FP.

Induló liciteket az alábbi táblázatban foglaltuk össze:

Ponterő	<12	12-14	15-17	18-19	20-21/22*	22-24	25-27	28<
Elosztás								
Egyenletes	pasz	1 minor	1 szan	1 minor	2 szan	2 treff	3 szan	2 treff
Egyenlőtlen	pasz	1 szín	1 szín	1 szín	1 szín	2 treff	2 treff	2 treff
Szélsőséges	kizáró	1 szín	1 szín	1 szín	1 szín	2 treff	2 treff	2 treff

* Licithelyzettől függően lehet más.

1. Játék:
 Felvevő dél
 Felvétel: 3 szan
 Indító kijátszás káró 3

	Észak	
	♠ 876	
	♥ K32	
	♦ AB975	
	♣ BT	
Nyugat		Kelet
♠ 9543		♠ BT2
♥ AD7		♥ B54
♦ DT643		♦ K
♣ D		♣ 987432
	Dél	
	♠ AKD	
	♥ T986	
	♦ 82	
	♣ AK65	

Káró indulásra az asztal a káró ötöst teszi, és üt kelet a káró királlyal. Kelet pikket hív, amit dél üt. Dél kiteszi a kis kőrt, amit nyugat üt az ásszal, és pikket hív. A pikket üti dél és kőrt hív. Üt a királlyal, és kis kőrt hív az asztalról. Összeesik a kör dáma és bubi, „kiúrlott” kézben a tizenharmadik kör. Az ellenfél ismét pikket hív, amit dél üt. Kárót hív az asztali AB felé, és csak a szükséges mértékben üt, majd lehívja a másik úr kárót is, amire kézből trefft dob. Ezzel a felvevőnek van 3 pikk, két kör, két káró és két treff ütése, a felvétel teljesült.

2. Játék:
 Felvevő dél
 Felvétel: 4 pikk
 Indító kijátszás kör D

	Észak	
	♠ 8765	
	♥ 43	
	♦ ABT9	
	♣ AKD	
Nyugat		Kelet
♠ ABT		♠ KD
♥ DBT962		♥ 87
♦ 42		♦ 8765
♣ 65		♣ BT987
	Dél	
	♠ 9432	
	♥ AK5	
	♦ KD3	
	♣ 432	

A parti a „Kártyások könyve” című könyv (Sport kiadó 1986, második kiadás) 223. oldalán található. Ezt a részt Zánkai Péter írta, aki jó barátom, és bridzsasztaloknál nagyon tisztelt ellenfelem volt. Bár észak dél vonal a 3 szant is gond nélkül tudná teljesíteni, a 4 pikk felvétel többet ír. Kör indulást üti dél, majd azonnal adut hív. Üt kelet, és kört hív, amit dél üt, és ismét pikkot hív. Üt ismét kelet, és treffet hív, amit az asztal üti. Újabb pikk következik és a kint lévő utolsó adu is kihajtódik. Ezzel a negyedik adu is ütésünkké válik. Ami a tizedik ütésünket adja. A 3 szan felvételnél ehhez az ütéshez nem jutunk hozzá.

3. Játék:
 Felvevő Kelet
 Felvétel: 3 szan
 Indító kijátszás pikk B

	Észak	
	♠ 75	
	♥ D9832	
	♦ B9	
	♣ 7542	
Nyugat		Kelet
♠ 862		♠ AKD4
♥ AT5		♥ KB4
♦ 53		♦ AK642
♣ DBT96		♣ K
	Dél	
	♠ BT93	
	♥ 76	
	♦ DT87	
	♣ A83	

Az induló kijátszás után leterül az asztal, és játéktervet készítünk. Van pikkből 3 ütésünk, kőből kettő, káróból kettő, és treffből 1, vagy négy, attól függően, hogy az ász megüti-e a treff királyt. Ha megüti, akkor van négy treff ütésünk, ha nem, akkor csak egy, a treff király. A következmény, hogy nem szabad délnek megütni a treff királyt. Próbálkozhatunk azzal, hogy kézből kitesszük a kör bubit, és körbeengedjük, hogy kiüssön a treff dáma. Ha kiüt, akkor van két kör hidunk az asztalra a treff magasításához. Következmény: nem szabad a bubit megütni a kör dámával. Ki kell hagyni. Ezzel tudunk ütni három kőrt, három pikket, két kárót és egy treffet. A három szan tehát teljesül, de nem tudunk többet ütni. A valóságban tudunk káróból egy többletütést szerezni, ezzel tíz ütést tudunk realizálni.

4. Játék:
 Felvevő nyugat
 Felvétel: 2 szan
 Indító kijátszás káró K

	Észak	
	♠ 764	
	♥ AT	
	♦ KDBT	
	♣ 8742	
Nyugat		Kelet
♠ KDBT		♠ A98
♥ KB63		♥ D42
♦ A87		♦ 652
♣ KT		♣ B953
	Dél	
	♠ 532	
	♥ 9875	
	♦ 943	
	♣ AD6	

Az asztal leterülése után megszámloljuk az ütéseinket. Négy pikk, kettő kör egy káró és egy treff, ha északnak nincs ötös kárója, és szökik a treff király.

Káróindulás után csak a harmadik hívást ütjük meg, és kört hívunk. Észak nem üt az ásszal, és üt az asztali dáma. Az asztalról ismét kört hívunk, a királyt üti az ász. Észak lehívja az utolsó káróját, amire az asztalról treffet, kézből kört dobunk. Észak pikket hív, amit az asztalon ütünk az ásszal. Most kis treffet hívunk az asztalról és megszöktetjük a treff királyt. Ha dél teszi az ászt, akkor a tízest tesszük, ha kicsit ad, akkor kézből a királyt tesszük. Ezzel nyolc ütést sikerült realizálni.

6. Foglalkozás

7. Foglalkozás

Rövidítések:

AP – Asztali pont (Csak adu játéknál és találkozásnál számítható, ha legalább 8 FP van a vonalon. Az aduszínünk hosszából levonjuk a legrövidebb színünk hosszúságát és ezt a figurapontjainkhoz adjuk)

A – Ász

FP – figurapont

GI – Géminvit

GF – Gémforsz

m – minor szín

M – major szín

MF – magas figura. Ezek az A, K, és a D.

NT – szan

p – passz

Ha egy szám után + jel van, akkor legalább a szám értékét jelenti. pl. 11+ FP jelentése: 11, vagy több FP

Definíciók:

Riverz: Ha valamely játékos az egyes magasságon az először licitált színét legalacsonyabban ismét licitálhatná, de nem ezt teszi, hanem ezt a szintet kihagyva, ennél magasabban licitál új színt.

Pl:

Induló riverze:

pl. 1♦ – p – 1♥ – p – 2♠ Az aláhúzott licit az induló riverze.

Válaszó riverze:

pl. 1♣ – p – 1♦ – p – 2♣ – p – 2♥ Az aláhúzott licit a válaszoló riverze.

Negyedik szín licitje: Egy menetre mindig kényszerít. Keresi elsősorban a hármas találkozást az első színünkben, másodsorban a fogást ebből a színből.

Zárt szín: legalább 6db lap a színben amely tartalmazza az összes figurát, vagy 7 db lap a színben és tartalmazza legalább az AKDT lapokat.

A színek magassága: A káró magasabb a treffnél. A kőr magasabb a minoroknál, a pikk magasabb a minoroknál és a körnél. Azonos magasságon a szan a legmagasabb licit.

Játék magassága: A bridzses szlengben 1-es magasságú játéknak azt nevezzük, ha licitben az alapütés felett 1 ütésre vállalkozunk. Pl. 5-ös magasságú játéknak nevezzük, ha a licitben az alapütés felett 5 ütést vállalunk.

Gambling szan: Az olyan lapok esetén, amikor van egy 7-es hosszúságú zárt minor színünk, akkor könnyen tudunk 3 szant játszani, hiszen ehhez csak két ütés kell, és minden színben fogás. Az ilyen lapokkal, ha 3 szant mondunk, akkor ez nem jelent erős lapot, csak megfelelő ütésszámot.

Fontos megjegyzés: Ha a licit után felkiáltó jel áll, akkor a licit mesterséges. Ilyen esetben a licitáló partnerének *ALLERT kártya* felmutatásával, vagy *kopogással* kell felhívni az *ellenvonal* figyelmét, hogy nem természetes licitről van szó.

1-es színindulás

Általános megjegyzés relációkban (több, egymással ellentmondó választás esetén az alacsonyabb sorszámú reláció érvényességét kell betartani!):

1. Major induláshoz legalább ötös hosszúságú szín kell
2. Minor induláshoz legalább hármas hosszúságú szín kell.
3. Mindig a leghosszabb színnel indulunk
4. Azonos hosszúság esetén, ha mindkettő ötös, vagy hatos hosszúságú, akkor a magasabbikkal indulunk
5. Azonos hosszúságú (minor) esetén, ha mindkettő hármas, akkor 1♣ az indulás. Ha legalább ötös, akkor mindig a magasabbikkal indulunk
6. Azonos hosszúságú (minor) esetén, ha mindkettő legalább négyes, akkor mindig a magasabbikkal (káró) indulunk

1 minor indulás:

Legalább 12FP, a felső határ 22FP (2♣ indulás). Legalább hármas hosszúságú. Ha csak hármas, akkor ♣ indulásnál legfeljebb hármas ♦ és négyes M lehetséges, ♦ indulásnál legfeljebb dubló ♣ és 4-4 M van. Ha legalább négyes, akkor ♣ indulásnál legfeljebb rövidebb ♦ és négyes M lehetséges, ♦ indulásnál azonos hosszúságú ♣ és 4 M lehetséges. Legalább 6-os szín esetén 5-ös M lehet.

Egyenletes és *kvázi egyenletes* lappal 15-17 vagy 20-22FP esetén nem egyes szín az indulás.

Válaszok az 1 m indulásra:

Általános megjegyzések a válaszok tárgyalása előtt:

1. Válaszhoz 1 magasságon legalább 6 FP kell
2. Válaszhoz 2 magasságon, ami szín, és nem ugorva licitáljuk, legalább 11 FP kell
3. Színválaszhoz 1 magasságon minimum négyes hosszúságú szín kell
4. 1-es magasságon mindig a leghosszabb színt mondjuk be
5. 1-es magasságon azonos hosszúságú színek esetén, ha mindkettő négyes akkor alulról; ha mindkettő legalább ötös akkor felülről lefelé licitálunk.
6. Induló riverze min. 17 FP, kivéve NT után, amikor minimum 16 FP
7. Válaszoló riverze min. 15 FP
8. Minden nem limitált licit kényszerít
9. Színismétlés legalább hatos hosszúságú szín

passz 0-5 FP

1♦ (ha lehet) minimum 4 db káró, legalább 6 FP, nincs hosszabb M szín, azonos hosszúságú négyes M lehet

1♥ minimum 4 db ♥, legalább 6 FP, nincs hosszabb ♠ szín, ha négyes a ♥, és rövidebb a ♠, ha ötös vagy hosszabb a ♥. 1♣-re ötös szín esetén azonos hosszúságú ♦, vagy hosszabb ♣ lehet, 1♦-ra hosszabb ♣/♦ lehet.

1♠

minimum 4 db ♠, legalább 6 FP, nincs hosszabb ♥ szín, ha ötös a ♠, és rövidebb a ♥, ha négyes a ♠. 1♣-re ötös szín esetén azonos hosszúságú ♦, vagy hosszabb ♣ lehet, 1♦-ra hosszabb ♣/♦ lehet.

1NT

6-10 pont, nincs licitálható szín 1 magasságon, és kettes licithez nincs elég erő, és elosztás.

2♣

1♣-re nincs 4 db ♦/♥/♠. Ígér még egy megszólalást, és legalább 4♣, egyenlőtlen és 11+ FP; GI

1♦-ra nincs 4 db ♥/♠. Ígér még egy megszólalást, és Legalább 4♣ legalább 11+ FP, GI.

2♦

1 ♣-re nincs 4 db ♥/♠, és legalább 6 ♦ 6-9 FP.

1 ♦-ra nincs 4 db ♥/♠, és legalább 4 ♦, egyenlőtlen és 11+ FP GI. Ígér még egy megszólalást.

2♥

legalább 6 ♥, 6-9 FP.

2♠

legalább 6 ♠, 6-9 FP.

2NT

13-15 FP egyenletes GF (nincs 4 M)

3♣

1♣ után 6-9 AP legalább 5♣

1♦ után hosszú szín, gyenge kéz

3♦

1♣ után hosszú szín, gyenge kéz

1♦ után 6-9 AP legalább 5♦

3♥/♠

Hosszú szín, gyenge kéz. Nincs másik négyes M.

3NT

16-17 FP egyenletes

4♣

1♣ után A kérdés

1♦ után hosszú szín, gyenge kéz

4♦

1♣ után hosszú szín, gyenge kéz

1♦ után A kérdés

4♥/♠

Hosszú szín, gyenge kéz

1 minor induló viszontválaszai:

Általános alapelvek: Gémlehetőség feltárása, játszható gém felvétele. Töredék esetén leállás legalacsonyabban a játszható felvételen. Új szín licitje induló színe alatt: min. négyes, az induló színe min. ötös (4441 esetén lehet 4-es); induló színe felett min. négyes, az induló színe min. ötös, ha ez a licit riverz volt, és hármas, ha ez a licit 1-es magasságon hangzott el.

1m-p-1szín-p-? Ha egyes magasságon kihagyunk színt, akkor abból nincs négyes

1♥, ha lehet, négyes szín legfeljebb 16 FP (**Egyenlőtlen a 15-16FP!**)

1♠ négyes szín legfeljebb 16 FP (**Egyenlőtlen a 15-16FP!**)

1NT nincs négyes majortalálkozás, 12-14 FP, Erre M licitje után a **2♣** kérdés, hogy van-e 3 lap a licitált M színünkben, vagy van-e négy lap a másik M-ban.

2♣ 1♣ indulás után 6db ♣, nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16FP.

1♦ indulás után egyenlőtlen, minimum 5(4)+4 minor, nem lehet tudni melyik az ötös, legfeljebb 16FP.

2♦ 1♣ indulás után riverz: min 5db ♣ + 4 db ♦, nincs négyes találkozás a partner színében, legalább 17+FP egyenlőtlen.

1♦ indulás után 6db ♦, nincs négyes találkozás a partner színében, nincs 4 db ♣ legfeljebb 16FP, egyenlőtlen.

2♥/♠, ami nem a partner színének emelése, riverz: min 5db m+ 4 db ♥/♠, nincs négyes találkozás a partner színében, legalább 17+FP, egyenlőtlen.

Emelés a partner színében 2 magasságra négyes hosszúságú és 12-15 AP

Ugró emelés a partner színében 3 magasságra négyes hosszúságú és 16-19 AP

Gém bmondás a partner színében négyes hosszúságú és 20+ AP

2 NT 18-19 FP egyenletes, nincs négyes találkozás

3♣ 1♣ indulás után min. 6db ♣, nincs négyes találkozás a partner színében, 17+ FP.

1♦ indulás után minimum 4db ♣+min. 5db ♦, 17+ FP.

3 NT 20+ FP egyenlőtlen, nincs találkozás, vagy gambling, jó, zárt minorral

A válaszoló további licitjei: ha nincs gém- szlemesély passzol, vagy igazít, negyedik szín kényszerítő, minimum GI. Új szín kényszerít (kivéve 1m-1M-1NT 2♣, ami Kaplan konvenció, 1m-1M-1NT-2x ami nem treff (ha nem riverz) licitmenet passzt, vagy igazítást kérő)

1m-p-1NT-p-? Ha egyes magasságon kihagyunk színt, akkor abból nincs négyes

p 12-14 pont, egyenletes

2♣ 1♣ indulás után 6db ♣, legfeljebb 15 FP.

1♦ indulás után minimum 5+4 minor, nem lehet tudni melyik az ötös legfeljebb 15 FP, választást kér

2♦ 1♣ indulás után riverz: min 5db ♣+ 4 db ♦, legalább 16+FP.

1♦ indulás után 6db ♦, legfeljebb 15FP.

2♥/♠ riverz: min 5db m+ 4 db ♥/♠, legalább 16+FP.

2 NT 17-19 FP, nem feltétlen egyenletes

3♣ 1♣ indulás után min. 6db ♣, 16+ FP. 1♦ indulás után minimum 4db ♣+min. 5db ♦, 16+ FP.

3♦ 1♦ indulás után 6db ♦, nincs 4 db ♣ legalább 16+ FP.

3 NT 20 FP egyenletes, vagy gambling, jó zárt minorral

A válaszoló további licitjei: ha nincs gém- szlemesély passzol, vagy igazít,. (Új szín jó szín és passz kérő!)

1♣/♦-p-2♣(1♣ után GI)-p-?

2♦ elődázó licit. Nem mutatja be az erejét. Valószínű nincs major fogása, vagy 12-13 FP. Amire

2 NT egyenletes 11-12 FP

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2♥/♠ a bemondottban fogást ígér, a másik M-ből fogást tagad, legalább 14FP GF

2 NT nemes fogásokat ígér, legalább 14FP GF

3♣ természetes, GF

3♦ természetes 17+ FP. GF

3 NT természetes nemes fogásokkal, 14-15 FP

1♦-p-2♦(GI)-p-?

2♥/♠ a bemondottban fogást ígér, a másik M-ből fogást tagad, nincs 15 FP

2 NT nemes fogásokat ígér, 14FP

3♣ természetes 17+ FP.

3♦ természetes, vagy nincsenek nemes fogásai

3 NT természetes nemes fogásokkal, min 15 FP

4♦ Á kérdés

1 M indulás:

Legalább 12FP, a felső határ 22FP. Legalább ötös hosszúságú szín.

Válaszok:

Általános megjegyzés:

1. Válaszhoz 1 magasságon legalább 6 FP kell
2. Új színhez, ugrás nélkül a 2 magasságon legalább 11 FP kell
3. Színválaszhoz 1 magasságon minimum négyes szín kell
4. Egyes magasságon válaszolunk, ha van licittér, és licitálható szín (ez ♠ lehet csak)

5. Mindig a leghosszabb szint mondjuk be
6. Induló riverze min. 17 FP, kivéve NT válasz után, amikor minimum 16 FP
7. Válaszó riverze min. 15 FP
8. Minden nem limitált licit kényszerít
9. Minden GF licit gémig kényszerít, ha nem mondjuk be a gémet azonnal akkor vagy van többleterőnk, vagy keressük az optimális felvételt.
10. Színismétlés legalább hatos szín

Passz 0-5 FP

1♠

minimum 4 db ♠, legalább 6 FP, hosszabb ♣/♦ lehet. Ha csak négyes a pikk, akkor gyenge lappal (9 FP-ig) jobb az 1 NT licit, mert később választgondjaink lesznek

1NT!

Kényszerít! Legalább 6AP, legfeljebb 15 FP, nincs licitálható szín 1 magasságon, és kettes licithez elég hosszúság, és erő. Nem lehet négyes találkozás, és hármas találkozás is csak 6-7AP, vagy 10+ AP intervallumban lehet. Ezeket később M licittel jelezzük. 1 pikk indulás után lehet benne 5-ös ♥ 11-12 FP-tal. Ezért az indulónak a későbbi 2 NT licit után 3-as ♥-jét be kell mondani a GI fogadására.

2♣

legalább 5 ♣, egyenlőtlen és 11+ FP. Ha csak 11-12 intervallumban vagyunk, és nincs 6-os ♣, akkor célszerűbb az 1 NT licit, mert színismétléssel tudjuk a 6-os ♣-t jelezni, ami az egyetlen mód a GF-től különböző licit jelzésére. Négyes M támogatás lehet, ha két MF van a ♣-ben, amit később ugró M licittel jelzünk.

2♦

legalább 5 ♦, egyenlőtlen és 11+ FP. Ha csak 11-12 intervallumban vagyunk, és nincs 6-os ♦, akkor célszerűbb az 1 NT licit, mert színismétléssel tudjuk a 6-os ♦-t jelezni, ami az egyetlen mód a GF-től különböző licit jelzésére. Négyes M támogatás lehet, ha két MF van a ♦-ban, amit később M licittel jelzünk.

2♥

1 ♠ után GF, legalább 5 ♥, egyenlőtlen és 13+ FP. Négyes ♠ támogatás lehet, ha két MF van a ♥-ben, amit később ♠ licittel jelzünk.

1 ♥ után 8-9AP legalább 3 ♥

2♠

1 ♥ után legalább 6 ♠, 5-9FP.

1 ♠ után 8-9AP legalább 3 ♠

2NT

18+ FP egyenletes lap

3♣

6-10FP legalább 6-os jó treff

3♦

6-10FP legalább 6-os jó káró

3M

4-es adu 10-12 AP

3NT

16-17 FP egyenletes, kváziegyenletes, és dubló az induló színében

4M

Hosszú szintálálkozás, legalább ötös szín, szinglivel vagy sikénnel, 0-9AP

1 M induló viszontválaszai:

Általános alapelvek: Gémléhetőség feltárása, játszható gém felvétele. Töredék esetén leállás a legalacsonyabban a játszható felvételen. Új szín licitje min. négyes, riverz is négyes.

1♥-p-1♠-p-?

1NT 5332, legfeljebb 16 FP, Erre válaszolótól **2♣!** Kaplan konvenció: 11-12 FP és kérdi, hogy van-e hármas találkozás a válaszoló színében, ha ha van hármas támogatás, akkor induló bemondja válaszoló színét, ha nincs hármas találkozás, akkor visszaveszi a saját színét, vagy új, négyes hosszúságú színt licitál.

2♣ 4db ♣, nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16 FP.

2♦ 4 db ♦, nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16 FP.

2♥ 6 db ♥ nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16 FP.

Emelés a partner színében 2 magasságra négyes, 12-15 AP.

Ugró emelés a partner színében 3 magasságra négyes, 17-19 AP.

Gém bemondás a partner színében négyes, 20+ AP.

2 NT 17-19 FP egyenletes, nincs négyes találkozás. Erre válaszolótól **3♣!** Kaplan konvenció, GI és kérdi, hogy van-e hármas találkozás a válaszoló színében, ha van hármas támogatás, akkor induló bemondja válaszoló színét, ha nincs hármas találkozás, akkor visszaveszi a saját színét, vagy új, négyes hosszúságú színt licitál.

3♣ minimum 4db ♣, 17+ FP.

3♦ 4db ♦, 17+ FP.

3M 6db M, legalább 17+FP.

3 NT 20 FP egyenletes, nincs találkozás,

A válaszoló további licitjei: ha nincs gém- szlemesély passzol, vagy igazít, negyedik szín kényszerítő, minimum GI. Új szín kényszerít

1M-p-1NT-p-?

2♣! nincs 4+ ♦ és ♠ indulás után nincs 4+ ♥, nincs 6 M legfeljebb 15FP

2♦ 4 db ♦, legfeljebb 16FP.

2♥ ♠ után 4+ db ♥, legfeljebb 16 FP. ♥ után 6-os, legfeljebb 15FP

2♠ ♥ után riverz, legalább 16+FP. ♠ után 6-os, legfeljebb 15 FP

2 NT 16-19 FP, nem feltétlen egyenletes

3♣/♦/♥ 4db ♣/♦/♥, 16+ FP.

3 M 6 M 16+FP

3 NT 20 FP egyenletes

A válaszoló további licitjei: ha nincs gém- szlemesély passzol, vagy igazít,. Új szín jó szín és passz kérő)

1M-p-2♣-p-?

2♦ 4+ db. ♦. Nem mutatja be az erejét. Amire

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2♥ (1♠ után) 4+ db. ♥. Nem mutatja be az erejét. Amire

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2M 5-ös! M. Nem mutatja be az erejét Amire

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2 NT külső fogásokat ígér, legalább 14 FP GF (Általában legalább 16 FP, de lehet olyan elosztás, amellyel 14-15 FP-tal is ezt licitáljuk, hogy a partnert szólásra bírjuk.)

3♣ természetes, GF

3♦/♥/♠ természetes 17+ FP. GF

3 NT természetes, fogásokkal, 14-15 FP

1M-p-2♦-p-?

2♥(1♠ után) 4+ db. ♥. Nem mutatja be az erejét, amire

3♦ hatos ♦, 11-12 FP

A többi licit GF

2M nem feltétlen hatos M. Nem mutatja be az erejét, amire

3♦ hatos ♦, 11-12 FP

A többi licit GF

2♠ (1♥ után) 4 db. ♠. 17+ FP GF, amire

3♦ hatos ♦, 11-12 FP, GF

A többi licit is GF, de legalább 13 FP

2 NT fogásokat ígér, legalább 14FP GF. (Általában legalább 16 FP, de lehet olyan elosztás, amellyel 14-15 FP-vel is ezt licitáljuk, hogy a partnert szólásra bírjuk.)

3♦ természetes, GF

3♣/♥/♠ természetes 17+ FP. GF

3 NT természetes, fogásokkal, 14-15 FP

1M-p-2♥(GF)-p-?

2 M hatos M. Nem mutatja be az erejét

2 NT 5332 nem mutatja be az erejét. (Általában dubló a partner színében)

3♣/♦/♠ természetes 17+ FP. GF

3♥ szleminvit

3 NT természetes 5332 elosztással (Általában dubló a partner színében)

4♥ véglicit

4 NT ászkérdés (5 ásszal, ötödik ász a kör K)

Példák:

Mivel induljunk az alábbi lapokkal?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
AK32	987	A43	B432	AB53	B32
KD32	AK876	K432	AK	K43	A2
432	43	A54	5432	A32	K432
32	AK2	D32	AD2	432	AB32

7.	8.	9.	10.	11.	12.
KDB2	AK543	AK543	K32	KD32	AD2
KDB2	AK654	AK6543	AK32	KD32	K43
KD3	K2	4	K32	KD3	A5
B2	2	2	D32	A2	K5432

13.	14.	15.	16.	17.	18.
432	AK32	AK32	AK432	AKD2	AK42
AKD	AK32	AK32	2	AK32	AK3
AKD2	B32	A2	AK5432	432	A32
B43	K2	K32	2	K2	432

1. 1 káró 2. 1 kör 3. 1 treff 4. 1 káró 5. 1 treff 6. 1 káró
7. 1 káró 8. 1 pikk 9. 1 kör 10. 1 szan 11. 1 káró 12. 1 szan
13. 1 káró 14. 1 káró 15. 2 szan 16. 1 káró 17. 1 káró 18. 1 treff

Mit licitáljunk az alábbi lapokkal a partnerünk 1 treff indulása után

1.	2.	3.	4.	5.	6.
KDB2	32	K32	D32	65432	K5432
5432	D32	A43	A43	KD5	76543
32	43	K54	K54	A32	K2
A32	765432	B432	6543	43	3

7.	8.	9.	10.	11.	12.
32	K32	DBT76	KD3	K2	K543
KD8632	DT5	KD43	KD2	A43	32
D75	BT5	AK4	A53	AKBT82	AKD432
32	7532	A	D543	32	2

1. 1 kör 2. 3 treff 3. 2 treff 4. 1 szan 5. 1 pikk 6. 1 pikk
7, 2kör 8. 1 szan 9. 1 pikk 10. 3 szan 11. 1 káró 12. 1 káró

Mit licitáljunk az alábbi lapokkal a partnerünk 1 káró indulása után

1.	2.	3.	4.	5.	6.
D543	A43	D43	A5	K32	32
K432	AD543	K32	K43	A32	D2
B2	K2	K2	D43	KD43	A2
432	753	BT876	DB642	432	DBT5432

7.	8.	9.	10.	11.	12.
KDB76543	DB3	KD2	ABT32	AB542	AB43
32	K2	T87642	D5432	2	K5432
2	DB3	B2	2	3	32
32	AB432	432	32	K76542	32

1. 1 kör 2. 1 kör 3. 1szan 4. 2 treff 5. 2 káró 6. 3 treff
7. 4 pikk 8. 2 szan 9. 2 kör 10. 1 pikk 11. 1 pikk 12. 1 kör

Mit licitáljunk a partnerünk 1 kör indulása után

1.	2.	3.	4.	5.	6.
B432	KD32	KD43	432	432	32
87	87	-	432	432	5432
KD3	KD3	D6543	KD2	KD2	KD2
BT98	BT98	D654	BT43	AT43	AT43

7.	8.	9.	10.	11.	12.
3	54	43	KD5432	KD432	32
76543	K543	B432	32	5432	2
K43	AKD32	AK43	D32	A3	432
A432	32	B32	32	K3	KB65432

1. 1 szan 2. 1 pikk 3. 1 pikk 4. 1 szan 5. 2 kör 6. 3 kör
 7. 4 kör 8. 2 káró 9. 3 kör 10. 2 pikk 11. 1 pikk 12. 3 treff

Mit licitáljunk a partnerünk 1 pikk indulása után

1.	2.	3.	4.	5.	6.
5432	KD32	-	432	432	32
87	87	KD43	432	432	5432
KD3	KD3	D6543	KD2	KD2	KD2
BT98	T982	D654	BT43	AT43	AT43

7.	8.	9.	10.	11.	12.
3	K543	B432	KD5432	5432	32
76543	43	532	32	KD432	2
K43	AKD32	AK43	D32	A3	432
A432	32	B2	32	K3	KB65432

1. 2 pikk 2. 3 pikk 3. 1 szan 4. 1 szan 5. 2 pikk 6. 1 szan
 7. 1 szan 8. 2 káró 9. 3 pikk 10. 4 pikk 11. 2 kör 12. 3 treff

Páros verseny:

1. Játék:

Osztó: Dél, általános mans.

Licit, lejátszás és eredménymegállapítás.

	Észak	
	♠ A98654	
	♥ 3	
	♦ K974	
	♣ D7	
Nyugat		Kelet
♠ D32		♠ BT7
♥ DT86		♥ KB
♦ B5		♦ 632
♣ AT82		♣ B9653
	Dél	
	♠ K	
	♥ A97542	
	♦ ADT8	
	♣ K4	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
1 kör	passz	1 pikk	passz
2 kör	passz	2 pikk	passz
3 káró	passz	4 káró	passz
4 pikk	passz	passz	passz

A felvétel 4 pikk, amit Észak játszik, Kelet az indító kijátszó. Kelet treffal támad, amit kéz üti a dámával. Kis pikk a királyhoz, majd kézbe megy kis káróval. Pikk ász, majd kis pikk következik, amire az asztal kis köröket dob. Ezzel ki van aduzva. Nyugat üt a pikk dámával, lehívja a treff ász, ez után a felvevő terít, mert nem adó ki több ütés. É-D vonal felír 450 pontot.

Megjegyzés: É-D lapjából a 6 káró is játszható, de nem licitálható be.

2. Játék:

Osztó: Nyugat, általános bell.

	Észak	
	♠ 93	
	♥ T987	
	♦ KT986	
	♣ T8	
Nyugat		Kelet
♠ D84		♠ AKT7
♥ KD52		♥ B
♦ A2		♦ DB4
♣ AKB4		♣ D9752
	Dél	
	♠ B652	
	♥ A643	
	♦ 753	
	♣ 63	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
-	1 treff	passz	1 pikk
passz	2 kör	passz	3 szan
passz	passz	passz	

Felvevő játékos Kelet. Dél az induló kijátszó, és a licit alapján káró 7-essel indul. Kelet az asztalról kicsit tesz és üt Észak királya. Az újabb káró hívást Nyugat üti az ásszal és kis kört hív a bubi felé. Dél üti az ásszal majd kihívja az utolsó káróját. Erre Kelet terít, mert nem adó ki több ütés. Tizenegyet üt Kelet, ami 660-at jelent a score lapon.

Megjegyzés: Nyugat kezéből játszható a 6 treff.

8. Foglalkozás

9. Foglalkozás

1 szan indulás

Jelentése: 15-17FP és egyenletes, illetve kvázi egyenletes elosztás, amely 4333, 4432 és 5332 lehet. Ez utóbbi esetében az ötös szín csak valamelyik minor lehet.

A válaszolónak azt kell eldöntenie, hogy lehetséges-e gém, van-e szlemesély, illetve töredék esetében milyen felvétel játszható. Vegyük ezeket sorba!

Mint azt már korábban írtuk egyenletes lappal a 3 szanhoz 26, nemes színű gémhez (4kőr, 4 pikk) 25, minor színű gémhez (5 treff, 5 káró) 28 pont kell. Biztosan gémet kell mondani, ha a válaszolónak 11 pontja van. Nincs benne gém, ha a válaszoló pontszáma 7, vagy annál kevesebb. Biztosan küsszem van a vonalon 33 ponttal. Ezért, ha a válaszoló 18-19 ponttal rendelkezik, küsszlemet mond, de lehetséges még 16, 17 ponttal is, így ezekkel küsszem invitet ad. Biztos a nagyszlem (ehhez 37 pont kell), ha a válaszoló kezében 22 pont van, de lehetséges még 20, 21 ponttal is. Így a válaszoló 22 ponttal nagyszlemet mond, 20-21 ponttal nagyszlem invitet ad.

Ezért 0-7(8) pont között válaszoló az optimális töredéket mondja be, 9(8)-10 pont között géminvitet ad, 11-15 intervallumban gémet mond, 16-17 ponttal küsszemre ad invitet, 18-19 ponttal küsszlemet mond, 20-21 ponttal nagyszleminvitet ad, míg 22+ ponttal nagyszlemet mond.

A fentieket megfontolva a válaszolónak még el kell döntenie, milyen színben kell a végső licitet kiválasztania. Elsősorban a nemes színű gémbe mondás a legegyszerűbb, a legkönnyebben teljesíthető, ezért meg kell keresni a 4-4-es nemes találkozást, ha van ilyen.

A válaszoló licitjei:

passz 0-7 FP

2 ♣ (Stayman konvenció) Legalább 8 FP. Keresi a partner négyes major színeit. Első közelítésben ígér négyes majort, ha a válaszolónak van legalább 11 pontja, és nem ígér négyes majort, ha a válaszolónak 8-10 pontja van.

2 ♦! (Jacoby transzfer) legalább ötös kört ígér. Ponterőben legalább 0 pont.

2 ♥! (Jacoby transzfer) legalább ötös pikkot ígér. Ponterőben legalább 0 pont.

2 ♠! Legalább ötös treffet ígér. Ponterő: 0-3(4) pont.

2 NT! Legalább ötös kárót ígér. Ponterő: 0-3(4) pont.

3 ♣ Hatos hosszúságú treff szín, legalább két magasfigurával. Ha van a partnernek egy magasfigurája a színből, akkor a három szanban ez a szín 6 ütést jelent.

3 ♦ Hatos hosszúságú káró szín, legalább két magasfigurával. Ha van a partnernek egy magasfigurája a színből, akkor a három szanban ez a szín 6 ütést jelent.

3 NT nincs négyes major, 11-15 pont. Ezt a licitet induló lepasszolja

4 NT nincs négyes major, 16-17 pont. Küsszem invit.

5 NT nincs négyes major 20-21 pont. Nagyszlem invit.

6 NT 18-19 pont.

7 NT 22-25 pont.

Az induló viszontválaszai, ha a licitmenet a következő volt:

1 NT-passz-2 ♣-passz-?

2 ♦! nincs négyes major.

2 ♥ négyes kör, négyes pikk lehet mellette.

2 ♠ négyes pikk, és nincs négyes kör mellette.

Ezekre a licitekre a válaszoló viszontválaszai a következők

2 NT nincs majortalálkozás 8-10 FP.

Majoremelés: van találkozás 8-10 AP.

3 NT van négyes major, de nincs találkozás, 11-15 FP.

Majorban gém bemondása: van találkozás 10-15 AP.

1 NT-passz-2 ♦/2 ♥–passz-?

Ez nem nehéz licit. A 2 káróra 2 kört, a 2 körre 2 pikkot mond az induló. Ezután a válaszoló eldönti, hogy töredéket akar játszani, géminvitet akar adni, vagy gámforszot kíván licitálni. Ha töredéket kíván mondani, akkor passzol. GI esetén 2 NT a licit, GF esetén licitálhat négyes mellékszint, vagy 5332 elosztásnál 3 szant, amire induló a pontos véglicitet fogja bemondani.

1 NT-passz-2 ♠/2 NT–passz-?

Ez sem nehéz licit. A 2 pikkre 3 treff, a 2 szanra 3 káró a licit. A válaszoló ezeket a liciteket lepasszolja.

1 NT-passz-4 NT–passz-?

15 ponttal passz, 16 ponttal 5 NT, amire válaszoló vagy passzol (16 pont), vagy 6 szant mond (17 pont), 17 ponttal 6 szan az induló licitje.

1 NT-passz-5 NT–passz-?

15 ponttal 6 szan, 16 ponttal hatos magasságban valamilyen szint mondunk, amire válaszoló 20 ponttal 6 szant, 21 ponttal 7 szant mond, végül 17 ponttal 7 szan az induló licitje.

Fontos Megjegyzés:

2 treff Stayman után 4 treff az ászkérdés, transzferek után 4 szan az ászkérdés.

2 szan indulás.

Jelentése: 20-22 pont kváziegyenletes elosztás. Minden színben legalább két lap van. Hatos minor lehetséges.

Passz 0-2 pont, amivel mást nem lehet licitálni

3 ♣ Stayman, kérdi, hogy van-e négyes major szín.

3 ♦! transzfer körre. Legalább ötös kör. Legalább 0 FP.

3 ♥! transzfer pikkre. Legalább ötös pikk. Legalább 0 FP.

3 ♠! Legalább hatos treffet ígér.

3 NT véglicit. 5-10FP

4 ♣! Legalább hatos kárót ígér.

4 ♦! transzfer körre. Legalább hatos kör. Véglicit a transzferált szín bemondása.

4 ♥! transzfer pikkre. Legalább hatos pikk. Véglicit a transzferált szín bemondása.

4 NT kisszleminvit. 11-12FP.

5 NT nagyszleminvit. 15-16 FP

6 NT 13-14 FP

7 NT 17-20 FP

Az induló viszontválaszai:

2NT – passz – 3 ♣ – passz – ?

3 ♦ nincs négyes major. Erre 4 treff ászkérdés. Mivel válaszolónak lehet majorból 5-4-es elosztása erre a licitre, ilyen elosztással bemondja a négyes majorját, és induló eldönti mit játszik. Ha van az ötös majorhoz hármastámogatása, akkor azt mondja be négyes magasságon. Ha nincs, akkor 3 szant mond. Ezután válaszoló passzol vagy szlemesély esetén ászt kérdez. Az ászkérdés 3 NT után 4 treff, négy major után 4 szan.

3 ♥ négyes kör, nincs négyes pikk. Erre a válaszoló emel, 3 NT-t mond, vagy ászt kérdez 4 treffel.

3 ♠ négyes pikk, nincs négyes kör. Erre a válaszoló emel, 3 NT-t mond, vagy ászt kérdez 4 treffel.

3 NT négyes kör és négyes pikk. Erre a válaszoló bemondja transzferrel a játszható majort, vagy ászt kérdez 4 treffel (ez után az 5 treff királykérdés), majd megfelelő magasságon mondja be transzferrel a major szint.

2NT – passz – 3 ♦/3 ♥/3 ♠/4 ♣ – passz – ?

Induló bemondja a transzferált szint, amire a válaszoló következőket licitálhatja:

passz Ez a véglicit.

3 NT, ha lehet választást ígér a szan és a nemes színű gém között.

Transzferált szín emelése véglicit.

4 NT ászkérdés öt ászra. Az ötödik ász a transzferált szín királya.

Új szín legalább ötös, és kényszerítő.

A többi licitmenet ugyanaz, amit az 1 NT-nél leírtunk.

2♣ indulás

1. 22,5+ FP pont kvázi egyenletes elosztás. Két tízes, két villa, ötös minor fél pontot ér, de csak egyszer. Van minden színben fogás, szingli Á is lehet benne.
2. 22+ FP egyenlőtlen elosztás
3. maximum 4 veszítő ütéses egyszínű, támogatás nélkül is jó aduszin. Fontos, hogy ellenjáték esetén legalább két ütés legyen benne!

Válaszok:

- 2 ♦ Negatív. Nincs a lapban legalább ötös szín, amiben két magas figura van. (Magas figurának az A, a K és a D számít)

Amire az induló viszont válaszai:

2 NT 22,5-24 FP egyenletes 1. Erre ugyanúgy megy a licit mint a 20,5-22 FP elosztásos indulás után, csak a válaszokhoz 2 ponttal kevesebb kell.

3 NT 25-27 FP egyenletes 1. Erre 4♣ Byron konvenció (mindkét fél alulról felfelé licitálja a négyes színeit, amíg el nem fogy, akkor szant licitál), 4♦/4♥/4♠/5♣ Transzfer, NT természetes és szleminvit.

2♥/2♠/3♣/3♦ ♥/♠/♣/♦ vezető szín. Erre a második negatív a 3♣, vagy simuló válasz, a többi természetes.

Ugró szín. Ez 4 veszítő ütéses egyszínű, támogatás nélkül is jó aduszin. Erre az ászok színeit kell sorban bemondani, ha van. Negatív a NT, több ász esetén ászaink színét licitáljuk sorban.

- 2♥/2♠/3♣/3♦ ♥/♠/♣/♦ vezető színnel min. 2 magas figurával a színben. GF.

Amire az induló válaszai megegyeznek a 2 ♦ utáni licitekkel azzal a különbséggel, hogy a válaszoló színének elfogadása is lehetséges.

2♦/♥/♠ indulás

Gyenge kettesnek nevezett indulás. Jelentése: a bemondott színben hat darab lap van, ponterő 6-11FP. Ebben az indulásban nem lehet két ász. Az induló csak akkor licitálhat, ha a válaszoló erre kéri. Mindig a válaszoló küzd. Válaszok:

Passz Ezt szeretném játszani

2♥/2♠, ha lehet, ötös szín, jó lap, legalább 13 FP, hármas támogatással emelést kér.

2NT! Kényszerítő. Kérdezi a lap és a szín minőségét, amire 3♣ jó lap, jó szín, színvisszavétel negatív, új szín: négyes hosszúságú.

Emelés, ugró emelés véglicit.

3♣/3♦/♥/♠ indulás

Kizáró indulás. Mansban legalább 6, bellben legalább 7 ütés. A színhosszúság elegendően hosszú (legalább 7-es). Legfeljebb 9 FP. Erre a válasz mind természetes. Csak a válaszoló küzdhet.

Ászkérdés

Általában a 4 szan, de szan indulások után bizonyos esetekben, ahol erre felhívtuk a figyelmet

4 treff, vagy 4 káró. A válaszok lépcsőzetesen történik:

1. lépcső: 0, vagy 4 ász
2. lépcső: 1, vagy (5) ász (ötödik ász az adu király)
3. lépcső: 2 ász
4. lépcső: 3 ász

Királykérdés (csak az ászkérdés után tehető fel, ha minden ász és az adu király is a vonalon van)

4 treff ászkérdés után 5 treff, 4 szan ászkérdés után 5 szan.

A válasz lépcsőzetesen történik:

1. lépcső: 0, vagy 4 király,
2. lépcső: 1 király,
3. lépcső: 2 király
4. lépcső: 3 király.

Hogyan licitáljunk, ha a partnerünk indulása után az ellenfél közbeszól?

Ebben a helyzetben a következő licitünk lehet:

Kontra (Negatív. Nem ígéri sem a partner színét, sem az ellenfél által licitált szint.) 1-es magasságon legalább 6 FP, kettes magasságon legalább 11 FP. Általában ígér négyes hosszúságot a nem licitált majorban, vagy 4-3 elosztást a nem licitált majorokban.

Új szín ötös hosszúságú és az egyes magasságon ígér legalább 6 pontot, kettes magasságon legfeljebb 10 pontot.

Szan licit. 1-es magasságon 8-10 pont, és fogás az ellenfél színében, kettes magasságon jó fogás az ellenfél színében és legalább 11 FP. 3 szan bemondás tagadja a négyes majort, legalább két fogás az ellenfél színében és 14+ FP.

Hogyan licitáljunk, ha a partnerünk indulása után az ellenfél kontrázik?

Passz nem ígér támogatást a partner színében, de nincs egyéb licitünk.

Rekontra tagadja a partner színének támogatását, inkább a nem licitált színekben játszana és legalább 11FP.

A többi licit megtartja eredeti jelentését.

Mivel kell indítani a következő lapokat?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
K	A98654	AD8	D852	D543	ADB63
A97542	3	K873	KDB52	AT43	KB5
ADT8	K974	T87	K7	A	K543
K4	D7	A72	A4	AD32	4

7.	8.	9.	10.	11.	12.
A73	AD2	D2	84	AKD	D
D987	AKT62	K983	A64	62	KB8
A2	AD32	AK5	AD4	B953	D872
AK87	D3	ABT5	ADBT4	AD73	AKB96

13.	14.	15.	16.	17.	18.
KB542	AK63	B	A2	K8	AK2
A	D7	AK963	AKDB4	DBT6	9
DT9753	AB3	AB982	K87	43	KT964
A	KDB6	52	AD8	AKB74	AT76

19.	20.	21.	22.	23.	24.
AKB7	K	ADB3	AT846	A64	AKD842
KDB	T543	A	BT3	KB4	T
KJ8	B	ADB3	A986	AT	AJ93
AK8	AKDB853	T854	KD	K8642	43

1. 1kőr 2. 2 pikk 3. 1 treff 4. 1 kőr 5. 1 treff 6. 1 pikk
7. 1 szan 8. 1 kőr 9. 1 szan 10. 1 szan 11. 1 szan 12. 1 treff
13. 1 káró 14. 2 szan 15. 1 kőr 16. 2 treff 17. 1 treff 18. 1 káró
19. 2 treff 20. 1 treff 21. 1 káró 22. 1 pikk 23. 1 szan 24. 1 pikk

Mit licitáljunk partnerünk 1 szan indulása után?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
A432	K6	6432	32	642	DB7532
KD542	A87	6432	32	32	K3
6	D543	T8642	432	BT8763	543
642	8632	-	DT9743	54	43

7.	8.	9.	10.	11.	12.
D53	B65432	KD3	KD3	AB5	KD6
K42	32	KD2	KD3	KD2	AD7
AB64	432	AD43	D32	KB43	KDB
B43	54	32	AD52	AD4	KDB2

1. 2 treff 2. 2 treff 3. 2 treff 4. 2 pikk 5. 2 szan 6. 4 kör
7. 3 szan 8. 2 kör 9. 4 szan 10. 6 szan 11. 5 szan 12. 7 szan

Mit licitáljunk partnerünk 2 szan indulása után?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
B32	D532	D543	B5432	32	D75432
432	B54	K6432	D5432	42	2
543	D643	4	2	B2	7532
8642	32	654	32	KDB5432	32

7.	8.	9.	10.	11.	12.
D54	32	K43	KD3	KD4	A53
K32	432	D54	KD4	A53	A75
B432	432	A32	A32	KD3	K32
765	KDT43	D432	5432	K432	KD32

1. passz 2. 3 treff 3. 3 treff 4. 3 kör 5. 3 pikk 6. 4 kör
7. 3 szan 8. 3 szan 9. 4 szan 10. 6 szan 11. 7 szan 12. 5 szan

Mit licitáljunk partnerünk 2 treff indulása után?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
653	A853	532	AK3	A3	843
D5432	K532	KD542	AK3	B2	652
65	D54	32	542	AD532	9643
B2	32	432	8743	6432	543

1. 2 káró 2. 2 káró 3. 2 kör 4. 2 káró 5. 3 káró 6. 2 káró

Mit licitáljunk partnerünk 2 káró indulása után?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
A532	KD532	KBT	8753	AK3	ABT9
K432	A65	ADB3	7532	AD5	AD
32	432	K4	8654	A64	432
K63	A2	D82	2	KD42	ADB5

1. passz 2. 2 pikk 3. 2 szan 4. 3 káró 5. 2 szan 6. 3 szan

Mit licitáljunk partnerünk 2 kör indulása után?

1.	2.	3.	4.	5.	6.
6543	A5	43	8543	KDT	A2
6	K4	87542	6542	D3	K32
DT65	AD53	5	6	KDT	ADB2
K5432	K5432	B6532	K542	KDBT2	ABT2

1. passz 2. 2 szan 3. 4 kör 4. 3 kör 5. 3 szan 6. 4 kör

Páros verseny:

1. Játék:

Osztó: Dél, általános mans.

Licit, lejátszás és eredménymegállapítás.

	Észak	
	♠ D65	
	♥ KT8763	
	♦ DB42	
	♣ -	
Nyugat		Kelet
♠ 932		♠ T87
♥ B2		♥ 9
♦ K653		♦ AT987
♣ D954		♣ AKB3
	Dél	
	♠ AKB4	
	♥ AD54	
	♦ -	
	♣ T8762	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
1 treff	passz	2 kör	passz
4 kör	passz	passz	passz

A felvétel 4 kör, amit Észak játszik, Kelet az indító kijátszó. Kelet treff királlyal támad, amit kéz üti aduval. Adu ásszal az asztalra megyünk és újabb treff lopás. Adu dámával ismét az asztalra megyünk, ezzel kiaduztunk, és újabb treff lopás kézben. Káró lopással az asztalra megyünk, majd ismét treffet lopunk. Ezzel az asztalon minden lap „kiúrlott”, így 13 ütésünk van. É-D vonal felír 510 pontot.

Megjegyzés: Ez a szlem elég nehezen licitálható be.

2. Játék:

Osztó: Nyugat, É-D bell.

	Észak	
	♠ 93	
	♥ KT987	
	♦ KT98	
	♣ T8	
Nyugat		Kelet
♠ D842		♠ AKT7
♥ D52		♥ B
♦ A2		♦ DB4
♣ AKB4		♣ D9752
	Dél	
	♠ B65	
	♥ A643	
	♦ 7653	
	♣ 63	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
-	1 szan	passz	2 treff
passz	2 pikk	passz	4 pikk
passz	passz	passz	

Felvevő játékos Nyugat. Észak az induló kijátszó, és a licit alapján kör tízessel indul. Nyugat az asztalról a bubit teszi és üt Dél ásza. Dél kárót hív. Nyugat impasszt ad, és Észak üt a királlyal és kárót hív. Dél üti az ásszal majd háromszor aduzik. Nem adó ki több ütés. Tizenegyet üt Kelet, ami 650-et jelent a score lapon. (Próbáljuk ki, hogy mennyit ütünk, ha nem adunk káró impasszt. Beütünk a káró ásszal és az asztalon kört lopunk. Treff ásszal kézbe megyünk és lelopjuk az utolsó körünket a kis pikkkel. Ez után lehívjuk az asztali adu ászt és királyt, majd treff királlyal kézbe megyünk. Mivel a treff elosztás az ellenfélnél 2-2 ezért működik ez a játék. Most az adu dámával elveszük az ellenfél utolsó aduját, amire az asztalon kárót dobunk. Az utolsó adura még egy kárót dobunk. Most már csak treff marad az asztalon, amit mind meg tudunk ütni, arra gondosan vigyázva, hogy ne blokkoljuk a treff bubival a treffekeket. Így tudunk 12 ütéshez jutni pikk adu mellett. Ezek 4 pikk, két pikk lopás, káró ász és öt treff.)

3. Játék:
Osztó: Észak K-Ny bell.

	Észak	
	♠ T75	
	♥ BT98	
	♦ 76543	
	♣ B	
Nyugat		Kelet
♠ D642		♠ 8
♥ 43		♥ D7652
♦ B9		♦ DT82
♣ AT743		♣ D82
	Dél	
	♠ AKB93	
	♥ AK	
	♦ AK	
	♣ K965	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
-		passz	passz
2 treff	passz	2 káró	passz
2 pikk	passz	4 pikk	passz
passz	passz		

Fellevő játékos Dél. Nyugat az induló kijátszó, és a licit alapján kör négyessel indul. Nyugat az asztalról a bubit teszi és üt Dél ásza. Dél treffet hív. Nyugat kicsit ad, és kelet üt a dámával és pikkot hív. Dél üti az ásszal majd treffet hív, amit az asztalon lop. Káróval kézbe megy, és újabb treffet lop az asztalon. Káróval kézbe jön és háromszor hív adut felülről. A harmadik adut üti nyugat dámája, és lehívja a treff Ászt, ami üt, majd újabb treff következik, amit fellevő kis aduval lop. Az úr adujával elveszi a Nyugat aduját, majd terít, mert nem adó ki több ütés. Észak Dél vonalnak 10 ütese volt, így a négy pikk teljesült.

4 Játék:

Osztó: Kelet, általános bell.

	Észak	
	♠ T86	
	♥ D73	
	♦ K9	
	♣ AT962	
Nyugat		Kelet
♠ 74		♠ 953
♥ AKB		♥ 9854
♦ D7653		♦ ABT8
♣ D73		♣ 54
	Dél	
	♠ AKDB2	
	♥ T62	
	♦ 42	
	♣ KB8	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
			passz
1 pikk	2 káró	2 pikk	passz
passz	passz		

Dél a felvevő, Nyugat indul. Bármilyen indulás, ki kell adni két kárót, két kőrt és, amennyiben nem találja el a treff impasszt egy treffet. A két pikk teljesíthető.

10. Foglalkozás

Védekező vonal licitrendszere:

Az indulót követő ellenfél licitjei:

Passz: Nincs megfelelő erő, vagy elosztás a közbeszóláshoz. Amennyiben csak az ellenfél által licitált színünk hosszú, akkor 15 FP-ig is passzolni kell.

Színlicit: ötös hosszúság a belicitált színben és 11-17 FP. Erre a partnerünk természetesen licitál. Emelhet simán (8-10AP), ugorva (11-13AP), gémet mondhat jó találkozással. Új szín, nem kényszerít. Szan licit fogást ígér az ellenfél színében, és 8-10 FP. Egy kényszerítő licit van, ha partnerünk az ellenfél színét licitálja (ezt nevezzük felüllicitnek). Ez további információt kér elosztásunkról, erőnkéről és fogásunkról az ellenfél színében.

Szan licit egyes magasságon: 16-18 FP, egyenletes, és fogás az ellenfél által licitált színben. Erre a partner úgy licitál, mint 1 szan indulás után.

Kontra szín licit után negatív (az ellenfél által licitált színben rövidséget jelent), legalább 12 FP: ígéri a nem licitált színeket. Nemes szín kontrája ígéri a másik nemes színt négyes hosszúságban, minor szín kontrája ígéri a nemes színeket legalább 4-3-ban. Erre a partner sima licitje passzt kérő (0-7 FP), legalább hármassal hosszúságú, ugró licitje 8-10 FP, legalább négyes hosszúságú, ha az ígért színben ugrik, legalább ötös hosszúságú, ha a nem ígért színben ugrik. Az ellenfél színének licitje kényszerítő, és legalább 11 FP, nem ígér fogást a színben. Szan licit 8-10 FP és ígér fogást az ellenfél színében. Ugró szan licit 11-12 FP és jó fogást ígér az ellenfél színében.

Szan kontrája legalább 16 FP, büntető javaslat.

Felüllicit: Ígér két ötös szint 8-13 FP-tal, Minor szín felüllicitje a két nemest ígéri, major szín felüllicitjénél az egyik színünk a másik major.

Ugró új szín: legalább hatos hosszúságú a kettes, és legalább hetes hosszúságú a hármassal magasságon és 6-10FP. Védekező. A kettes-hármassal szabálynak megfelelő, vagyis bellben legfeljebb 2, mansban legfeljebb 3 bukás lehet benne.

Ugró szan licit (csak 1 major indulás után): ígéri a két minor színt legalább 5-5 hosszúságban 8-13 FP.

Az ellenfél erős 1 szan (15-18FP) indulása után nem érdemes közbeszólni, ha buktatni tudjuk a felvételt. Közbeszóláshoz hatos szín szükséges viszonylag gyenge külső erővel.

Ellenfél gyenge kettes indulása után természetesen licitálunk. Kontra ígéri a majorokat 4-4-ben 2 káró után, 2 kör és 2 pikk után ígéri a másik majort négyes hosszúságban, legalább 13 FP. 17-20 FP-tal jó fogással az ellenfél színében szant mondunk.

Ha az indulót követő partnerünk passzolt, és a másik ellenfél is licitált.

Passz: Nincs megfelelő erőnk, vagy csak az ellenfél által licitált színből, vagy színekből van hosszúságunk.

Új szín: legalább ötös, és 11-17 FP

Kontra (Első közelítésben negatív. Ha az ellenvonalon csak egy szín hangzott el, akkor minorra ígéri a két majort legalább 4-3-ban, majorra ígéri a másik majort négyes hosszúságban és 12-17FP. Ha az ellenvonalon két szín hangzott el, akkor ígéri a maradék színeket, mindkettőt legalább négyes hosszúságban. Ha legalább 18 pontunk van, akkor nem ígér ilyen elosztást.): Erre a partner természetesen licitálhat: Sima licit legalább hármassal hosszúságú és 0-7 FP; szan licit 8-10 FP és fogás az ellenfél színében/eiben; ugró színlicit legalább négyes hosszúságú az ígért színben, és legalább ötös hosszúságú a nem ígért színben 8-10 FP; ellenfél színének felüllicitje legalább 11 FP; ugró szan licit 11-12 FP és két fogás az ellenfél színében/eiben. Abban az esetben, ha legalább 18 FP van a lapunkban, akkor nincs ilyen megszorítás. Ilyen lappal mindig kontrázunk, bármilyen az elosztásunk. Ha először kontrázunk, majd új színt, vagy partnerünk gyenge válasza után szant licitálunk, akkor legalább 18 pontot ígérünk, a licitált színünk legalább ötös hosszúságú, szan esetén van fogásunk az ellenfél színeiben.

Mit licitáljunk az ellenfél 1 treff indulása után az alábbi lapokkal?

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
7543	A6542	AD5	K7532	KDT	K5	K54
AK3	3	K42	AD854	KBT753	A64	965
KDB3	AK4	B432	K2	32	K52	KD75
32	K532	ADB	T	75	KDT65	AT9

1. kontra 2. 1 pikk 3. 1 szan 4. 2 treff 5. 2 kör 6. p 7. p

Mit licitáljunk az ellenfél 1 pikk indulása után az alábbi lapokkal?

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
75	A6542	AD5	K7	KDT	K5	K54
AK43	3	K42	AD854	5	A64	965
KDB3	AK4	B432	K2	KBT7532	K52	KD75
D32	K532	ADB	T532	75	KDT65	AT9

1. kontra 2. p 3. 1 szan 4. 2 kör 5. 3 káró 6. 2 treff 7. p

Mit licitáljunk az ellenfél 1 szan indulása után az alábbi lapokkal?

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
75	A6542	AD5	K7	KDT	K5	K54
AK43	3	K42	AD854	5	A64	965
KDB3	AK4	B432	K2	KBT7532	K52	KD75
D32	K532	ADB	T532	75	KDT65	AT9

1. p 2. p 3. kontra 4. p 5. 2 káró 6. p 7. p

- 11. Foglalkozás
- 12. **Foglalkozás**

Párosverseny helyben kiosztott lapokkal.

FÜGGELÉK

Licitrendszer

Támadó vonal licitrendszere

1-es színindulás

Általános megjegyzés relációkban (több, egymással ellentmondó választás esetén az alacsonyabb sorszámú reláció érvényességét kell betartani!):

1. Major induláshoz legalább ötös hosszúságú szín kell
2. Minor induláshoz legalább hármas hosszúságú szín kell.
3. Mindig a leghosszabb színnel indulunk
4. Azonos hosszúság esetén, ha mindkettő ötös, vagy hatos hosszúságú, akkor a magasabbikkal indulunk
5. Azonos hosszúságú (minor) esetén, ha mindkettő hármas, akkor 1♣ az indulás. Ha legalább ötös, akkor mindig a magasabbikkal indulunk
6. Azonos hosszúságú (minor) esetén, ha mindkettő legalább négyes, akkor mindig a magasabbikkal (káró) indulunk

1 minor indulás:

Legalább 12FP, a felső határ 22FP (2♣ indulás). Legalább hármas hosszúságú. Ha csak hármas, akkor ♣ indulásnál legfeljebb hármas ♦ és négyes M lehetséges, ♦ indulásnál legfeljebb dubló ♣ és 4-4 M van. Ha legalább négyes, akkor ♣ indulásnál legfeljebb rövidebb ♦ és négyes M lehetséges, ♦ indulásnál azonos hosszúságú ♣ és 4 M lehetséges. Legalább 6-os szín esetén 5-ös M lehet.

Egyenletes és *kvázi egyenletes* lappal 15-17 vagy 20-22FP esetén nem egyes szín az indulás.

Válaszok az 1 m indulásra:

Általános megjegyzések a válaszok tárgyalása előtt:

1. Válaszhoz 1 magasságon legalább 6 FP kell
2. Válaszhoz 2 magasságon, ami szín, és nem ugorva licitáljuk, legalább 11 FP kell
3. Színválaszhoz 1 magasságon minimum négyes hosszúságú szín kell
4. 1-es magasságon mindig a leghosszabb színt mondjuk be
5. 1-es magasságon azonos hosszúságú színek esetén, ha mindkettő négyes akkor alulról; ha mindkettő legalább ötös akkor felülről lefelé licitálunk.
6. Induló riverze min. 17 FP, kivéve NT után, amikor minimum 16 FP
7. Válaszoló riverze min. 15 FP
8. Minden nem limitált licit kényszerít
9. Színismétlés legalább hatos hosszúságú szín

passz 0-5 FP

1♦ (**ha lehet**) minimum 4 db káró, legalább 6 FP, nincs hosszabb M szín, azonos hosszúságú négyes M lehet

1♥ minimum 4 db ♥, legalább 6 FP, nincs hosszabb ♠ szín, ha négyes a ♥, és rövidebb a ♠, ha ötös vagy hosszabb a ♥. 1♣-re ötös szín esetén azonos hosszúságú ♦, vagy hosszabb ♣ lehet, 1♦-ra hosszabb ♣/♦ lehet.

1♠

minimum 4 db ♠, legalább 6 FP, nincs hosszabb ♥ szín, ha ötös a ♠, és rövidebb a ♥, ha négyes a ♠. 1♣-re ötös szín esetén azonos hosszúságú ♦, vagy hosszabb ♣ lehet, 1♦-ra hosszabb ♣/♦ lehet.

1NT

6-10 pont, nincs licitálható szín 1 magasságon, és kettes licithez nincs elég erő, és elosztás.

2♣

1 ♣-re nincs 4 db ♦/♥/♠. Ígér még egy megszólalást, és legalább 4 ♣, egyenlőtlen és 11+ FP; GI

1 ♦-ra nincs 4 db ♥/♠. Ígér még egy megszólalást, és Legalább 4♣ legalább 11+ FP, GI.

2♦

1 ♣-re nincs 4 db ♥/♠, és legalább 6 ♦ 6-9 FP.

1 ♦-ra nincs 4 db ♥/♠, és legalább 4 ♦, egyenlőtlen és 11+ FP GI. Ígér még egy megszólalást.

2♥

legalább 6 ♥, 6-9 FP.

2♠

legalább 6 ♠, 6-9 FP.

2NT

13-15 FP egyenletes GF (nincs 4 M)

3♣

1 ♣ után 6-9 AP legalább 5 ♣

1 ♦ után hosszú szín, gyenge kéz

3♦

1 ♣ után hosszú szín, gyenge kéz

1 ♦ után 6-9 AP legalább 5 ♦

3♥/♠

Hosszú szín, gyenge kéz, nincs másik négyes M.

3NT

16-17 FP egyenletes

4♣

1 ♣ után A kérdés

1 ♦ után hosszú szín, gyenge kéz

4♦

1 ♣ után hosszú szín, gyenge kéz

1 ♦ után A kérdés

4♥/♠

Hosszú szín, gyenge kéz

1 minor induló viszontválaszai:

Általános alapelvek: Gémlehetőség feltárása, játszható gém felvétele. Töredék esetén leállítás legalacsonyabban a játszható felvételben. Új szín licitje induló színe alatt: min. négyes, az induló színe min. ötös (4441 esetén lehet 4-es); induló színe felett min. négyes, az induló színe min ötös, ha ez a licit riverz volt, és hármas, ha ez a licit 1-es magasságon hangzott el.

1m-p-1szín-p-? Ha egyes magasságon kihagyunk színt, akkor abból nincs négyes

1♥, ha lehet, négyes szín legfeljebb 16 FP (**Egyenlőtlen a 15-16FP!**)

1♠ négyes szín legfeljebb 16 FP (**Egyenlőtlen a 15-16FP!**)

1NT nincs négyes majortalálkozás, 12-14 FP, Erre M licitje után a **2♣** kérdés, hogy van-e 3 lap a licitált M színünkben, vagy van-e négy lap a másik M-ban.

2♣ 1 ♣ indulás után 6db ♣, nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16FP.

1 ♦ indulás után egyenlőtlen, minimum 5(4)+4 minor, nem lehet tudni melyik az ötös, legfeljebb 16FP.

2♦ 1 ♣ indulás után riverz: min 5db ♣ + 4 db ♦, nincs négyes találkozás a partner színében, legalább 17+FP egyenlőtlen.

- 1 ♦ indulás után 6db ♦, nincs négyes találkozás a partner színében, nincs 4 db ♣ legfeljebb 16FP, egyenlőtlen.
- 2♥/♠, ami nem a partner színének emelése, riverz: min 5db m+ 4 db ♥/♠, nincs négyes találkozás a partner színében, legalább 17+FP, egyenlőtlen.
- Emelés** a partner színében 2 magasságra négyes hosszúságú és 12-15 AP
- Ugró emelés** a partner színében 3 magasságra négyes hosszúságú és 16-19 AP
- Gém bemondás** a partner színében négyes hosszúságú és 20+ AP
- 2 NT 18-19 FP egyenletes, nincs négyes találkozás
- 3♣ 1 ♣ indulás után min. 6db ♣, nincs négyes találkozás a partner színében, 17+ FP.
1 ♦ indulás után minimum 4db ♣+min. 5db ♦, 17+ FP.
- 3 NT 20+ FP egyenlőtlen, nincs találkozás, vagy gambling, jó, zárt minorral
A válaszoló további licitjei: ha nincs gémszemesély passzol, vagy igazít, negyedik szín kényszerítő, minimum GI. Új szín kényszerít (kivéve 1m-1M-1NT 2 ♣, ami Kaplan konvenció, 1m-1M-1NT-2x ami nem treff (ha nem riverz) licitmenet passzt, vagy igazítást kérő)
- 1m-p-1NT-p-?** Ha egyes magasságon kihagyunk színt, akkor abból nincs négyes
p 12-14 pont, egyenletes
- 2♣ 1 ♣ indulás után 6db ♣, legfeljebb 15 FP.
1 ♦ indulás után minimum 5+4 minor, nem lehet tudni melyik az ötös legfeljebb 15 FP, választást kér
- 2♦ 1 ♣ indulás után riverz: min 5db ♣+ 4 db ♦, legalább 16+FP.
1 ♦ indulás után 6db ♦, legfeljebb 15FP.
- 2♥/♠ riverz: min 5db m+ 4 db ♥/♠, legalább 16+FP.
- 2 NT 17-19 FP, nem feltétlen egyenletes
- 3♣ 1 ♣ indulás után min. 6db ♣, 16+ FP. 1 ♦ indulás után minimum 4db ♣+min. 5db ♦, 16+ FP.
- 3♦ 1 ♦ indulás után 6db ♦, nincs 4 db ♣ legalább 16+ FP.
- 3 NT 20 FP egyenletes, vagy gambling, jó zárt minorral
A válaszoló további licitjei: ha nincs gémszemesély passzol, vagy igazít, (Új szín jó szín és passz kérő!)
- 1♣/♦-p-2♣(1♣ után GI)-p-?**
- 2♦ elodázó licit. Nem mutatja be az erejét. Valószínű nincs major fogása, vagy 12-13 FP.
Amire
- 2 NT egyenletes 11-12 FP
- 3♣ hatos ♣, 11-12 FP
- A többi licit GF**
- 2♥/♠ a bemondottban fogást ígér, a másik M-ből fogást tagad, legalább 14FP GF
- 2 NT nemes fogásokat ígér, legalább 14FP GF
- 3♣ természetes, GF
- 3♦ természetes 17+ FP. GF
- 3 NT természetes nemes fogásokkal, 14-15 FP
- 1♦-p-2♦(GI)-p-?**
- 2♥/♠ a bemondottban fogást ígér, a másik M-ből fogást tagad, nincs 15 FP
- 2 NT nemes fogásokat ígér, 14FP
- 3♣ természetes 17+ FP.
- 3♦ természetes, vagy nincsenek nemes fogásai
- 3 NT természetes nemes fogásokkal, min 15 FP
- 4♦ Á kérdés

1 M indulás:

Legalább 12FP, a felső határ 22FP. Legalább ötös hosszúságú szín.

Válaszok:

Általános megjegyzés:

1. Válaszhoz 1 magasságon legalább 6 FP kell
2. Új színhez, ugrás nélkül a 2 magasságon legalább 11 FP kell
3. Színválaszhoz 1 magasságon minimum négyes szín kell
4. Egyes magasságon válaszolunk, ha van licittér, és licitálható szín (ez ♠ lehet csak)
5. Mindig a leghosszabb színt mondjuk be
6. Induló riverze min. 17 FP, kivéve NT válasz után, amikor minimum 16 FP
7. Válaszó riverze min. 15 FP
8. Minden nem limitált licit kényszerít
9. Minden GF licit gépig kényszerít, ha nem mondjuk be a gémet azonnal akkor vagy van többleterőnk, vagy keressük az optimális felvételt.
10. Színismétlés legalább hatos szín

Passz 0-5 FP

1♠

minimum 4 db ♠, legalább 6 FP, hosszabb ♣/♦ lehet. Ha csak négyes a pikk, akkor gyenge lappal (9 FP-ig) jobb az 1 NT licit, mert később válszsgondjaink lesznek

1NT!

Kényszerít! Legalább 6AP, nincs licitálható szín 1 magasságon, és kettes licithez elég hosszúság, és erő. Nem lehet négyes találkozás, és hármass találkozás is csak 6-7AP, vagy 10+ AP intervallumban lehet. Ezeket később M licittel jelezzük. 1 pikk indulás után lehet benne 5-ös ♥ 11-12 FP-tal. Ezért az indulónak a későbbi 2 NT licit után 3-as ♥-jét be kell mondani a GI fogadására.

2♣

legalább 5 ♣, egyenlőtlen és 11+ FP. Ha csak 11-12 intervallumban vagyunk, és nincs 6-os ♣, akkor célszerűbb az 1 NT licit, mert színismétléssel tudjuk a 6-os ♣-t jelezni, ami az egyetlen mód a GF-től különböző licit jelzésére. Négyes M támogatás lehet, ha két MF van a ♣-ben, amit később ugró M licittel jelzünk.

2♦

legalább 5 ♦, egyenlőtlen és 11+ FP. Ha csak 11-12 intervallumban vagyunk, és nincs 6-os ♦, akkor célszerűbb az 1 NT licit, mert színismétléssel tudjuk a 6-os ♦-t jelezni, ami az egyetlen mód a GF-től különböző licit jelzésére. Négyes M támogatás lehet, ha két MF van a ♦-ban, amit később M licittel jelzünk.

2♥

1 ♠ után GF, legalább 5 ♥, egyenlőtlen és 13+ FP. Négyes ♠ támogatás lehet, ha két MF van a ♥-ben, amit később ♠ licittel jelzünk.

1 ♥ után 8-9AP legalább 3 ♥

2♠

1 ♥ után legalább 6 ♠, 5-9FP.

1 ♠ után 8-9AP legalább 3 ♠

2NT

18+ FP egyenletes lap

3♣

6-10FP legalább 6-os jó treff

3♦

6-10FP legalább 6-os jó káró

3M

4-es adu 10-12 AP

3NT

16-17 FP egyenletes

4M

Hosszú színtalálkozás, legalább ötös szín, szinglivel, 0-9AP

1 M induló viszontválaszai:

Általános alapelvek: Gémléhetőség feltárása, játszható gém felvétele. Töredék esetén leállás a legalacsonyabban a játszható felvételben. Új szín licitje min. négyes, riverz is négyes.

1♥-p-1♠-p-?

1NT 5332, legfeljebb 16 FP, Erre válaszolótól 2♣! Kaplan konvenció: 11-12 FP és kérdi, hogy van-e hármas találkozás a válaszoló színében, ha ha van hármas támogatás, akkor induló bemondja válaszoló színét, ha nincs hármas találkozás, akkor visszaveszi a saját színét, vagy új, négyes hosszúságú színt licitál.

2♣ 4db ♣, nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16 FP.

2♦ 4 db ♦, nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16 FP.

2♥ 6 db ♥ nincs négyes találkozás a partner színében, legfeljebb 16 FP.

Emelés a partner színében 2 magasságra négyes, 12-15 AP.

Ugró emelés a partner színében 3 magasságra négyes, 17-19 AP.

Gém bemondás a partner színében négyes, 20+ AP.

2 NT 17-19 FP egyenletes, nincs négyes találkozás. Erre válaszolótól 3♣! Kaplan konvenció, GI és kérdi, hogy van-e hármas találkozás a válaszoló színében, ha ha van hármas támogatás, akkor induló bemondja válaszoló színét, ha nincs hármas találkozás, akkor visszaveszi a saját színét, vagy új, négyes hosszúságú színt licitál.

3♣ minimum 4db ♣, 17+ FP.

3♦ 4db ♦, 17+ FP.

3M 6db M, legalább 17+FP.

3 NT 20 FP egyenletes, nincs találkozás,

A válaszoló további licitjei: ha nincs gém- szlemesély passzol, vagy igazít, negyedik szín kényszerítő, minimum GI. Új szín kényszerít

1M-p-1NT-p-?

2♣! nincs 4 ♦ és ♠ indulás után nincs 4 ♥, nincs 6 M legfeljebb 15FP

2♦ 4 db ♦, legfeljebb 16FP.

2♥ ♠ után 4 db ♥, legfeljebb 16 FP. ♥ után 6-os, legfeljebb 15FP

2♠ ♥ után riverz, legalább 16+FP. ♠ után 6-os, legfeljebb 15 FP

2 NT 17-19 FP, nem feltétlen egyenletes

3♣/♦/♥ 4db ♣/♦/♥, 16+ FP.

3 M 6 M 16+FP

3 NT 20 FP egyenletes

A válaszoló további licitjei: ha nincs gém- szlemesély passzol, vagy igazít,. Új szín jó szín és passz kérő)

1M-p-2♣-p-?

2♦ 4 db. ♦. Nem mutatja be az erejét. Amire

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2♥ (1♠ után) 4 db. ♥. Nem mutatja be az erejét. Amire

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2M 5-ös! M. Nem mutatja be az erejét Amire

3♣ hatos ♣, 11-12 FP

A többi licit GF

2 NT külső fogásokat ígér, legalább 14FP GF (Általában legalább 16 FP, de lehet olyan elosztás, amellyel 14-15 FP-tal is ezt licitáljuk, hogy a partnert szólásra bírjuk.

- 3♣ természetes, GF
- 3♦/♥/♠ természetes 17+ FP. GF
- 3 NT természetes, fogásokkal, 14-15 FP

1M-p-2♦-p-?

2♥(1♠ után) 4 db. ♥. Nem mutatja be az erejét, amire

3♦ hatos ♦, 11-12 FP

A többi licit GF

2M nem feltétlen hatos M. Nem mutatja be az erejét, amire

3♦ hatos ♦, 11-12 FP

A többi licit GF

2♠ (1♥ után) 4 db. ♠. 17+ FP GF, amire

3♦ hatos ♦, 11-12 FP, GF

A többi licit is GF, de legalább 13 FP

2 NT fogásokat ígér, legalább 14FP GF. (Általában legalább 16 FP, de lehet olyan elosztás, amellyel 14-15 FP-vel is ezt licitáljuk, hogy a partnert szólásra bírjuk.

3♦ természetes, GF

3♣/♥/♠ természetes 17+ FP. GF

3 NT természetes, fogásokkal, 14-15 FP

1M-p-2♥(GF)-p-?

2 M hatos M. Nem mutatja be az erejét

2 NT 5332 nem mutatja be az erejét. (Általában dubló a partner színében)

3♣/♦/♠ természetes 17+ FP. GF

3♥ szleminvit

3 NT természetes 5332 elosztással (Általában dubló a partner színében)

4♥ véglicit

4 NT ászkérdés (5 ásszal, ötödik ász a kör K)

1 szan indulás

Jelentése: 15-17FP és egyenletes, illetve kvázi egyenletes elosztás, amely 4333, 4432 és 5332 lehet. Ez utóbbi esetében az ötös szín csak valamelyik minor lehet.

A válaszolónak azt kell eldöntenie, hogy lehetséges-e gém, van-e szlemesély, illetve töredék esetében milyen felvétel játszható. Vegyük ezeket sorba!

Mint azt már korábban írtuk egyenletes lappal a 3 szanhoz 26, nemes színű gémhez (4kőr, 4 pikk) 25, minor színű gémhez (5 treff, 5 káró) 28 pont kell. Biztosan gémet kell mondani, ha a válaszolónak 11 pontja van. Nincs benne gém, ha a válaszoló pontszáma 7, vagy annál kevesebb. Biztosan kisszem van a vonalon 33 ponttal. Ezért, ha a válaszoló 18-19 ponttal rendelkezik, kisszemet mond, de lehetséges még 16, 17 ponttal is, így ezekkel kisszem invitet ad. Biztos a nagyszlem (ehhez 37 pont kell), ha a válaszoló kezében 22 pont van, de lehetséges még 20, 21 ponttal is. Így a válaszoló 22 ponttal nagyszlemet mond, 20-21 ponttal nagyszlem invitet ad.

Ezért 0-7(8) pont között válaszoló az optimális töredéket mondja be, 9(8)-10 pont között géminvitet ad, 11-15 intervallumban gémet mond, 16-17 ponttal kisszemre ad invitet, 18-19 ponttal kisszemet mond, 20-21 ponttal nagyszleminvitet ad, míg 22+ ponttal nagyszlemet mond.

A fentieket megfontolva a válaszolónak még el kell döntenie, milyen színben kell a végső licitet kiválasztania. Elsősorban a nemes színű gémbe mondás a legegyszerűbb, a legkönnyebben teljesíthető, ezért meg kell keresni a 4-4-es nemes találkozást, ha van ilyen.

A válaszoló licitjei:

passz 0-7 FP

2 ♣ (Stayman konvenció) Legalább 8 FP. Keresi a partner négyes major színeit. Első közelítésben ígér négyes majort, ha a válaszolónak van legalább 11 pontja, és nem ígér négyes majort, ha a válaszolónak 8-10 pontja van.

2 ♦! (Jacoby transzfer) legalább ötös kőrt ígér. Ponterőben legalább 0 pont.

2 ♥! (Jacoby transzfer) legalább ötös pikket ígér. Ponterőben legalább 0 pont.

2 ♠! Legalább ötös trefft ígér. Ponterő: 0-3(4) pont.

2 NT! Legalább ötös kárót ígér. Ponterő: 0-3(4) pont.

3 ♣ Hatos hosszúságú treff szín, legalább két magasfigurával. Ha van a partnernek egy magasfigurája a színből, akkor a három szanban ez a szín 6 ütést jelent.

3 ♦ Hatos hosszúságú káró szín, legalább két magasfigurával. Ha van a partnernek egy magasfigurája a színből, akkor a három szanban ez a szín 6 ütést jelent.

3 NT nincs négyes major, 11-15 pont. Ezt a licitet induló lepasszolja

4 NT nincs négyes major, 16-17 pont. Kisszlem invit.

5 NT nincs négyes major 20-21 pont. Nagyszlem invit.

6 NT 18-19 pont.

7 NT 22-25 pont.

Az induló viszontválaszai, ha a licitmenet a következő volt:

1 NT-passz-2 ♣-passz-?

2 ♦! nincs négyes major.

2 ♥ négyes kőr, négyes pikk lehet mellette.

2 ♠ négyes pikk, és nincs négyes kőr mellette.

Ezekre a licitek a válaszoló viszontválaszai a következők

2 NT nincs majortalálkozás 8-10 FP.

Majoremelés: van találkozás 8-10 AP.

3 NT van négyes major, de nincs találkozás, 11-15 FP.

Majorban gém bemonddása: van találkozás 10-15 AP.

1 NT-passz-2 ♦/2 ♥-passz-?

Ez nem nehéz licit. A 2 káróra 2 kőrt, a 2 körre 2 pikket mond az induló. Ezután a válaszoló eldönti, hogy töredéket akar játszani, géminvitet akar adni, vagy gámforszot kíván licitálni. Ha töredéket kíván mondani, akkor passzol. GI esetén 2 NT a licit, GF esetén licitálhat négyes mellékszint, vagy 5332 elosztásnál 3 szant, amire induló a pontos véglicitet fogja bmondani.

1 NT-passz-2 ♠/2 NT-passz-?

Ez sem nehéz licit. A 2 pikkre 3 treff, a 2 szanra 3 káró a licit. A válaszoló ezeket a liciteket lepasszolja.

1 NT-passz-4 NT-passz-?

15 ponttal passz, 16 ponttal 5 NT, amire válaszoló vagy passzol (16 pont), vagy 6 szant mond (17 pont), 17 ponttal 6 szan az induló licitje.

1 NT-passz-5 NT-passz-?

15 ponttal 6 szan, 16 ponttal hatos magasságban valamilyen szint mondunk, amire válaszoló 20 ponttal 6 szant, 21 ponttal 7 szant mond, végül 17 ponttal 7 szan az induló licitje.

Fontos Megjegyzés:

2 treff Stayman után 4 treff az ászkérdés, transzferek után 4 szan az ászkérdés.

2 szan indulás.

Jelentése: 20-22 pont kvázিয়েgenletes elosztás. Minden színben legalább két lap van. Hatos minor lehetséges.

Passz 0-2 pont, amivel mást nem lehet licitálni

3 ♣ Stayman, kérdi, hogy van-e négyes major szín.

3 ♦! transzfer körre. Legalább ötös kőr. Legalább 0 FP.

3 ♥! transzfer pikkre. Legalább ötös pikk. Legalább 0 FP.

- 3 ♠! Legalább hatos trefftet ígér.
- 3 NT véglicit. 5-10FP
- 4 ♣! Legalább hatos kárót ígér.
- 4 ♦! transzfer körre. Legalább hatos kör. Véglicit a transzferált szín bemondása.
- 4 ♥! transzfer pikkre. Legalább hatos pikk. Véglicit a transzferált szín bemondása.
- 4 NT kisszleminvit. 11-12FP.
- 5 NT nagyszleminvit. 15-16 FP
- 6 NT 13-14 FP
- 7 NT 17-20 FP

Az induló viszontvázai:

2NT – passz – 3 ♣ – passz – ?

3 ♦ nincs négyes major. Erre 4 treff ászkérdés. Mivel válaszolónak lehet majorból 5-4-es elosztása erre a licitre, ilyen elosztással bemondja a négyes majorját, és induló eldönti mit játszik. Ha van az ötös majorhoz hármass támogatása, akkor azt mondja be négyes magasságon. Ha nincs, akkor 3 szant mond. Ezután válaszoló passzol vagy szlemesély esetén ászt kérdez. Az ászkérdés 3 NT után 4 treff, négy major után 4 szan.

3 ♥ négyes kör, nincs négyes pikk. Erre a válaszoló emel, 3 NT-t mond, vagy ászt kérdez 4 treffel.

3 ♠ négyes pikk, nincs négyes kör. Erre a válaszoló emel, 3 NT-t mond, vagy ászt kérdez 4 treffel.

3 NT négyes kör és négyes pikk. Erre a válaszoló bemondja transzferrel a játszható majort, vagy ászt kérdez 4 treffel (ez után az 5 treff királykérdés), majd megfelelő magasságon mondja be transzferrel a major színt.

2NT – passz – 3 ♦/3 ♥/3 ♠ /4 ♣ – passz – ?

Induló bemondja a transzferált színt, amire a válaszoló következőket lícitálhatja:

passz Ez a véglicitet.

3 NT, ha lehet választást ígér a szan és a nemes színű gém között.

Transzferált szín emelése véglicit.

4 NT ászkérdés öt ászra. Az ötödik ász a transzferált szín királya.

Új szín legalább ötös, és kényszerítő.

A többi licitmenet ugyanaz, amit az 1 NT-nél leírtunk.

2♣ indulás

4. 22,5+ FP pont kvázi egyenletes elosztás. Két tízes, két villa, ötös minor fél pontot ér, de csak egyszer. Van minden színben fogás, szingli Á is lehet benne.
5. 22+ FP egyenlőtlen elosztás
6. maximum 4 veszítő ütéses egyszínű, támogatás nélkül is jó aduszín. Fontos, hogy ellenjáték esetén legalább két ütés legyen benne!

Válaszok:

- 2 ♦ Negatív. Nincs a lapban legalább ötös szín, amiben két magas figura van. (Magas figurának az A, a K és a D számít)

Amire az induló viszont válaszai:

2 NT 22,5-24 FP egyenletes 1. Erre ugyanúgy megy a licit mint a 20,5-22 FP elosztásos indulás után, csak a válaszokhoz 2 ponttal kevesebb kell.

3 NT 25-27 FP egyenletes 1. Erre 4♣ Byron konvenció (mindkét fél alulról felfelé lícitálja a négyes színeit, amíg el nem fogy, akkor szant lícitál), 4♦/4♥/4♠/5♣ Transzfer, NT természetes és szleminvit.

2♥/2♠/3♣/3♦ ♥/♠/♣/♦ vezető szín. Erre a második negatív a 3♣, vagy simuló válasz, a többi természetes.

Ugró szín. Ez 4 veszítő ütéses egyszínű, támogatás nélkül is jó aduszín. Erre az ászok színeit kell sorban bemondani, ha van. Negatív a NT, több ász esetén ászaink színét

licitáljuk sorban.

2 ♥/2♠/3♣/3♦ ♥/♠/♣/♦ vezető színnel min. 2 magas figurával a színben. GF.

Amire az induló válaszai megegyeznek a 2 ♦ utáni licitekkel azzal a különbséggel, hogy a válaszoló színének elfogadása is lehetséges.

2 ♦/♥/♠ indulás

Gyenge kettesnek nevezett indulás. Jelentése: a bement színben hat darab lap van, ponterő 6-11FP. Ebben az indulásban nem lehet két ász. Az induló csak akkor licitálhat, ha a válaszoló erre kéri. Mindig a válaszoló küzd. Válaszok:

Passz Ezt szeretném játszani

2 ♥/2♠, ha lehet, ötös szín, jó lap, legalább 13 FP, hármas támogatással emelést kér.

2NT! Kényszerítő. Kérdezi a lap és a szín minőségét, amire 3♣ jó lap, jó szín, színvisszavétel negatív, új szín: négyes hosszúságú.

Emelés, ugró emelés véglicit.

3♣/3♦/♥/♠ indulás

Kizáró indulás. Mansban legalább 6, bellben legalább 7 ütés. A színhosszúság elegendően hosszú (legalább 7-es). Legfeljebb 9 FP. Erre a válasz mind természetes. Csak a válaszoló küzdhet.

Ászkérdés

Általában a 4 szan, de szan indulások után bizonyos esetekben, ahol erre felhívtuk a figyelmet 4 treff, vagy 4 káró. A válaszok lépcsőzetesen történik:

5. lépcső: 0, vagy 4 ász
6. lépcső: 1, vagy (5) ász (ötödik ász az adu király)
7. lépcső: 2 ász
8. lépcső: 3 ász

Királykérdés (csak az ászkérdés után tehető fel, ha minden ász és az adu király is a vonalon van)

4 treff ászkérdés után 5 treff, 4 szan ászkérdés után 5 szan.

A válasz lépcsőzetesen történik:

1. lépcső: 0, vagy 4 király,
2. lépcső: 1 király,
3. lépcső: 2 király
4. lépcső: 3 király.

Hogyan licitáljunk, ha a partnerünk indulása után az ellenfél közbeszól?

Ebben a helyzetben a következő licitünk lehet:

Kontra (Negatív. Nem ígéri sem a partner színét, sem az ellenfél által licitált szint.) 1-es magasságon legalább 6 FP, kettes magasságon legalább 11 FP. Általában ígér négyes hosszúságot a nem licitált majorban, vagy 4-3 elosztást a nem licitált majorokban.

Új szín ötös hosszúságú és az egyes magasságon ígér legalább 6 pontot, kettes magasságon legfeljebb 10 pontot.

Szan licit. 1-es magasságon 8-10 pont, és fogás az ellenfél színében, kettes magasságon jó fogás az ellenfél színében és legalább 11 FP. 3 szan bement tagadja a négyes majort, legalább két fogás az ellenfél színében és 14+ FP.

Hogyan licitáljunk, ha a partnerünk indulása után az ellenfél kontrázik?

Passz nem ígér támogatást a partner színében, de nincs egyéb licitünk.

Rekontra tagadja a partner színének támogatását, inkább a nem licitált színekben játszana és legalább 11FP.

A többi licit megtartja eredeti jelentését.

Védekező vonal licitrendszere:

Védekező vonal licitrendszere:

Az indulót követő ellenfél licitjei:

Passz: Nincs megfelelő erő, vagy elosztás a közbeszóláshoz. Amennyiben csak az ellenfél által licitált színünk hosszú, akkor 15 FP-ig is passzolni kell.

Színlicit: ötös hosszúság a belicitált színben és 11-17 FP. Erre a partnerünk természetesen licitál. Emelhet simán (8-10AP), ugorva (11-13AP), gémet mondhat jó találkozással. Új szín, nem kényszerít. Szan licit fogást ígér az ellenfél színében, és 8-10 FP. Egy kényszerítő licit van, ha partnerünk az ellenfél színét licitálja (ezt nevezzük felüllicitnek). Ez további információt kér elosztásunkról, erőnkéről és fogásunkról az ellenfél színében.

Szan licit egyes magasságon: 16-18 FP, egyenletes, és fogás az ellenfél által licitált színben. Erre a partner úgy licitál, mint 1 szan indulás után.

Kontra szín licit után negatív (az ellenfél által licitált színben rövidséget jelent), legalább 12 FP: ígéri a nem licitált színeket. Nemes szín kontrája ígéri a másik nemes szint négyes hosszúságban, minor szín kontrája ígéri a nemes színeket legalább 4-3-ban. Erre a partner sima licitje passzt kérő (0-7 FP), legalább hármas hosszúságú, ugró licitje 8-10 FP, legalább négyes hosszúságú, ha az ígért színben ugrik, legalább ötös hosszúságú, ha a nem ígért színben ugrik. Az ellenfél színének licitje kényszerítő, és legalább 11 FP, nem ígér fogást a színben. Szan licit 8-10 FP és ígér fogást az ellenfél színében. Ugró szan licit 11-12 FP és jó fogást ígér az ellenfél színében.

Szan kontrája legalább 16 FP, büntető javaslat.

Felüllicit: Ígér két ötös szint 8-13 FP-tal, Minor szín felüllicitje a két nemest ígéri, major szín felüllicitjénél az egyik színünk a másik major.

Ugró új szín: legalább hatos hosszúságú a kettes, és legalább hetes hosszúságú a hármas magasságon és 6-10FP. Védekező. A kettes-hármas szabálynak megfelelő, vagyis bellben legfeljebb 2, mansban legfeljebb 3 bukás lehet benne.

Ugró szan licit (csak 1 major indulás után): ígéri a két minor szint legalább 5-5 hosszúságban 8-13 FP.

Az ellenfél erős 1 szan (15-18FP) indulása után nem érdemes közbeszólni, ha buktatni tudjuk a felvételt. Közbeszóláshoz hatos szín szükséges viszonylag gyenge külső erővel.

Ellenfél gyenge kettes indulása után természetesen licitálunk. Kontra ígéri a majorokat 4-4-ben 2 káró után, 2 kör és 2 pikk után ígéri a másik majort négyes hosszúságban, legalább 13 FP. 17-20 FP-tal jó fogással az ellenfél színében szant mondunk.

Ha az indulót követő partnerünk passzolt, és a másik ellenfél is licitált.

Passz: Nincs megfelelő erőnk, vagy csak az ellenfél által licitált színből, vagy színekből van hosszúságunk.

Új szín: legalább ötös, és 11-17 FP

Kontra (Első közelítésben negatív. Ha az ellenvonalon csak egy szín hangzott el, akkor minorra ígéri a két majort legalább 4-3-ban, majorra ígéri a másik majort négyes hosszúságban és 12-17FP. Ha az ellenvonalon két szín hangzott el, akkor ígéri a maradék színeket, mindkettőt legalább négyes hosszúságban. Ha legalább 18 pontunk van, akkor nem ígér ilyen elosztást.): Erre a partner természetesen licitálhat: Sima licit legalább hármas hosszúságú és 0-7 FP; szan licit 8-10 FP és fogás az ellenfél színében/eiben; ugró színlicit legalább négyes hosszúságú az ígért színben, és legalább ötös hosszúságú a nem ígért színben 8-10 FP; ellenfél színének felüllicitje legalább 11 FP; ugró szan

licit 11-12 FP és két fogás az ellenfél színében/eiben. Abban az esetben, ha legalább 18 FP van a lapunkban, akkor nincs ilyen megszorítás. Ilyen lappal mindig kontrázunk, bármilyen az elosztásunk. Ha először kontrázunk, majd új szint, vagy partnerünk gyenge válasza után szant licitálunk, akkor legalább 18 pontot ígérünk, a licitált színünk legalább ötös hosszúságú, szan esetén van fogásunk az ellenfél színeiben.

Ellenjáték

Indító kijátszás

A bridzsben vannak ökölszabályok, amiket érdemes betartani, de az ökölszabályokat célszerű csak iránymutatásként kezelni. Az ökölszabályokat úgyis kiegészítjük saját tapasztalatainkkal, és rájövünk, hogy minden szabály alól vannak kivételek.

Ilyen ökölszabály pl.

- Üres ász alól nem jó indulni.
- Üres bubi alól nem jó indulni
- Üres D, vagy K alól lehet indulni, ha legalább negyedmagával van.
- Figurasorozatból a legnagyobbbal kell indulni pl. KD42-ből a K, de DB42-ből a 2.
- Belső sorozatból szintén a legnagyobbbal célszerű indulni, pl. KB79-ből a B, ugyanígy a B987.ből a 9.

Az indító kijátszásnál nehéz helyzetünk van, hiszen előfordulhat, hogy a vonalunk nem licitált. Ilyenkor két eset lehetséges. Az egyik eset az, ha van saját színünk, akkor azzal támadhatunk. Amennyiben a vonalunk nem licitált, akkor az ellenfél által nem licitált színekkel célszerű támadni.

Ha az ellenoldal minden szintet licitált és nincs egyéb támpontunk, akkor az asztal színébe, illetve az asztal második színébe célszerű támadni.

Egyszerű az eset, ha a vonalunknak volt színe, mert akkor azzal célszerű támadni.

Jelzések játék közben

Fontos, hogy tudjuk jelezni a partnerünknek, hogy az a szín, amivel támad, az jó-e vagy nem. A bátorítást kis lap hozzátevésével, a rosszállást nagy lap hozzátevésével tudjuk jelezni. Ugyanezt tudjuk jelezni, ha valamely színben érdekeltek vagyunk. Játék közben, ha olyan szín került hívásra, ami nekünk nincs, akkor egy színből dobhatunk kis lapot, vagy nagy lapot. Kis lap dobása a színben érdekeltséget mutat, a nagy lap dobása ezt tagadja, de a figura dobása azt jelenti, hogy nálunk van még ez alatt legalább két, közvetlen érintkező lap. pl. K dobása azt jelenti, hogy a színből nálunk van a D és a B is.

Lapszám jelzése

Bridzsben 13 lapot kap minden játékos, ami négy szín között oszlik meg. Egyszerű számtani logikával megállapíthatjuk 13 lap csak úgy jön össze négy színből, hogy a színhosszúságok közül páratlan számú páratlan szín található. Így vagy csak az egyik színnek a hosszúsága páratlan, vagy 3 szín hosszúsága páratlan. Sőt. Egy szín kezenkénti elosztását vizsgálva is ugyanerre az eredményre jutunk. A szín megosztása a négy kéz között csak úgy lehetséges, ha vagy csak az egyik kézben található páratlan számú lap, vagy három kézben van páratlan számú lap a színből. Az egyes kezeket vizsgáljuk, akkor megállapíthatjuk, hogy vannak olyan kezek, amelyekben 3 páratlan számú szín van, akkor az ilyen kezeket páratlan kezeknek nevezzük, illetve vannak olyan kezek amelyek 3 páros számú szín van, akkor az ilyen kezeket páros kezeknek nevezzük. Egyszerű logikával levezethető, hogy minden leosztásnál vagy csak az egyik kéz páros, a többi páratlan, vagy csak az egyik kéz páratlan, a többi páros. Minden játéknál az ellenfelek két lapot látnak. A sajátjukon kívül látják az asztal lapját is. Ha a saját lapunk és az asztal laptípusa is ugyanolyan, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a partnerünk laptípusa nem egyezik a felvevő laptípusával. Ha a saját lapunk és az asztal laptípusa nem egyezik

meg, akkor biztosak lehetünk abban, hogy a partnerünk laptípusa megegyezik a felvevő laptípusával. Ezért fontos tudni, hogy az adott színből hány lapja van a felvevőnek, illetve hány lapja van a partnerünknek. Ezt lapszám jelzésével tudjuk jelezni egymásnak. Ha egy színhez való hozzátevésnél először egy kisebb lapot teszünk, majd utána egy nagyobbbat, akkor ez azt jelenti, hogy ebben a színben páros számú lapunk van. Így máris tudjuk, hogy ebből a színből a felvevőnek páros, vagy páratlan számú lapja van. Ha egy színhez való hozzátevésnél először egy nagyobb lapot teszünk, majd utána egy kisebbet, akkor ez azt jelenti, hogy ebben a színben páratlan számú lapunk van. Így a partnerünk máris tudja, hogy ebből a színből a felvevőnek páros, vagy páratlan számú lapja van. Amennyiben a partnerünk is így jelez, akkor minden információnk adott a felvevő lapjának elosztásáról.

Figurák helyzetének meghatározása partnerünknel és a felvevőnél

A licit során fontos volt a saját lapunk pontértékének meghatározása. Az asztal leterülésekor ne felejtjük megszámolni az asztal pontjait, és azt hozzáadni a saját pontjainkhoz. Licitmenet alapján a felvevő pontjait ismerve, meg tudjuk határozni partnerünk pontszámát szűk intervallumon belül. A felvevő játékkezeléséből is levonhatunk információt a pontok, ezzel együtt a figurák megosztásáról.

Példapartik haladóknak

Az utóbbi fél évben három érdekes partit sikerült részben teljesítenem, részben utólag elemeznem. Álljanak itt a partik gondolkodtatónak!

1.

Osztó: Dél, általános bell.

	Észak	
	♠ DB97	
	♥ 32	
	♦ B32	
	♣ AD76	
Nyugat		Kelet
♠ T865		♠ -
♥ 65		♥ AKDBT987
♦ KDT98		♦ -
♣ 98		♣ T5432
	Dél	
	♠ AK432	
	♥ 4	
	♦ A7654	
	♣ KB	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
1 pikk	passz	3 pikk	4 kör
4 pikk	passz	passz	5 kör
5 pikk	kontra	passz	passz
passz			

Indító kijátszás a kör 5. Kelet üt az ásszal és kört hív. Készítsünk játéktervet!

2.

Osztó: Dél, általános bell.

	Észak	
	♠ A98	
	♥ 974	
	♦ D	
	♣ ADT854	
Nyugat		Kelet
♠ K43		♠ 82
♥ T862		♥ DB
♦ T9532		♦ B876
♣ 9		♣ K7632
	Dél	
	♠ DBT75	
	♥ AK75	
	♦ AK4	
	♣ B	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
1 pikk	passz	2 treff	passz
3 kör	passz	4 pikk	passz
6 pikk	passz	passz	passz

Indító kijátszás a treff 9. Készítsünk játéktervet!

3.

Osztó: Észak, általános bell.

	Észak	
	♠ AK2	
	♥ KDT	
	♦ AK2	
	♣ AKB9	
Nyugat		Kelet
♠ DBT		♠ 9876
♥ B987		♥ A654
♦ 4		♦ 653
♣ D8764		♣ 32
	Dél	
	♠ 543	
	♥ 32	
	♦ DBT987	
	♣ T5	

A licit:

Dél	Nyugat	Észak	Kelet
		2 treff	passz
2 káró	passz	3 szan	passz
6 káró	passz	6 szan	passz
7 káró	passz	passz	kontra
passz	passz	passz	

Indító kijátszás a pikk D. Készítsünk játéktervet!