

BAŞLARKEN,

“Adım Adım Briç” isimli kitabımın ilk versiyonunu 1999 yılında bitirmiştım. O tarihten bugüne kadar kitabın içeriğinde büyük deęişiklikler oldu. Bu deęişikliklerin en önemli sebebi verdiğim dersler sırasında elde ettiğim tecrübelerim oldu. Ortalama algılamaya sahip öğrencilerimin bir briç kitabından ne beklediklerine her zaman dikkat ettim ve sonuç olarak kitaptaki ders sırasına ve konuların neler içermesi gerektiğine karar verdim.

“Adım Adım Briç” bundan böyle bir kitap adı olarak deęil Erdinç Erbil’in yazdığı ve yazacağı bütün kitapları içinde barındıracak bir seri ismi olarak kullanılacak. Serinin ikinci kitabı **Kart Oyunu Hakkında Bilmek İstedikleriniz**. Kitabım yine iki bölümden oluşuyor. Birinci bölümde yeni başlayanların briç oynayabilmeleri için öğrenmeleri gereken temel konuları ele aldım. İkinci bölümde ise briç oynayabilen oyuncuların konuların detaylarına ulaşp kendilerini geliştirmelerini sağlamayı hedefledim.

Sayfa düzeninde okurken rahat anlama adına konuların önemli noktalarının, bazen kalın harflerle belirterek bazen de çerçeve içine alarak, altını çizmeye çalıştım. Çerçevesiz veya kalın harfli yazıları çok fazla kullanmak istemedim çünkü çerçeve içindekiler özet anlamında daha işlevsel gibi gözükseler de sadece kuralları ezberlemek briç öğrenmek adına ne yazık ki sadece işin bir parçası olarak kalıyor.

İÇİNDEKİLER

1.BÖLÜM

Başlarken	3
Temel yer oyunu bilgileri	9
Temel defans bilgileri	16
Onör sağlaması	21
Empas	22
Onör kaçırmak	26
Çift empas	28
Uzunluk	33
Sanzatuda oyun planı	39
Kozda oyun planı	43
Sanzatu kontratlarına ataklar	53
Koz kontratlarına ataklar	63
Boşlama tekniği	67
Tehlikeli rakip	70
Alternatif çözümlerden doğru olanı seçmek	73
Sinyalizasyona giriş	77

İÇİNDEKİLER

2.BÖLÜM

Temel El	85
Zamanlama	91
Üçüncü oyuncu	95
İkinci oyuncu	107
Sinyalizasyon	119
Koz kontratlarında oyun taktikleri	129
Defansif plan yapmak	139
Kart kombinasyonları	151
Komünikasyon	154
Yatırma oyunu ve eliminasyon	157
Defansif koz löveleri	163
Basit skuiz	169

1. BÖLÜM

TEMEL KART OYUNU ve TEMEL DEFANS KURALLARI

Temel Yer Oyunu Bilgileri

El alma yöntemleri hakkında deklarasyon derslerinde biraz konuşmuştuk. Kısaca tekrar etmek gerekirse, sanzatu oyununda büyük kartlar ve uzun renkler, koz oyununda ise yine büyük kartlar ile uzunluk ve çaka yapmak.

Sanzatu oyununda çakalar olmadığı için el alma konusuna daha basit yaklaşabilirsiniz. Bu yüzden temel bilgilere koz yokmuş gibi başlayacağız

Deklarasyon kısmı bitip solunuzdaki oyuncu atağını yaptıktan sonra ilk yapmanız gereken iş bir “**oyun planı**” yapmaktır. Yapacağınız oyun planının ilk bölümünde rakiplerinize el vermeden kaç löve kazanacağınızı bulmak vardır. Saydığınız bu ellere “Hazır Löveler” denir. Löveleri sayarken her renge tek tek yaklaşmak gerekir. Hazır löveleri doğru şekilde sayabilmek için önce sıra ile baktığınız her renkteki “Alıcı Kart”ların sayısını bulmanız gerekir. “Alıcı Kart” ne demektir?

Bir kartın alıcı olması için diğer hattın o kartı ellerindeki hiçbir kart ile alamaması gerekir.

Yer	♠ AR3	♥ A43
Siz	♠ 542	♥ R52

Yukarıdaki iki durumda da Rua Pik alıcı kart olarak sayılmalıdır çünkü Ruadan büyük tek kart olan As yine SİZİN (elde veya yerde) elinizdedir.

Yer ♠ R42 ♥ D43
Siz ♠ 653 ♥ R52

Şimdiki örneklerde ise As olmadığından Rua artık oyun başında alıcı kart olarak sayılmaz. Bu mantık çerçevesinde **eğer kartların büyüklük sırasındaki bütün kartlar eksiksiz sizin elinizde ise hepsi birer alıcı kart'dır.**

Bir renkteki alıcı kart sayınız o renkteki hazır lövelerinizi sayısına her zaman eşit olmayacaktır ama en azından bir renkten alıcı kart sayınızdan daha fazla hazır löveniz olmadığı kesindir. Aşağıdaki örneklere bakın.

2 alıcı kart	3 alıcı kart	4 alıcı kart
♦ AR3	♣ D53	♥ ARV6
♦ 542	♣ AR5	♥ D432

Alıcı kartların aynı elde toplanmasına gerek olmadığına dikkat edin.

Hazır lövelerin sayısını etkileyen ikinci bir faktör vardır.

a) ♠ ARV b) ♦ R3
 ♠ D43 ♦ AD

a) örneğinde 4 alıcı kartınız olmasına rağmen 3 löveden fazla alamıyorsunuz. Aynı şekilde b) örneğinde de 3 alıcı karta rağmen sadece 2 löve alabiliyorsunuz.

Sorun nedir? Sorun, hiçbir tarafın (el veya yer) alıcı kartlarınızdan yararlanabilecek kadar **UZUN** olmamasıdır. Şimdi iki taraftan birine önemsiz bir kart (2'li) ekleyin.

a) ♠ ARV2	b) ♦ R3
♠ D43	♦ AD2
Uzun tarafta 4 kart	Uzun tarafta 3 kart
= 4 löve	= 3 löve

Kısaca şu şekilde düşünmeliyiz; tek bir rengin var olduğunu varsayarsak, o renk her oynandığında her oyuncu o renge iştirak etmek zorunda idi. Bu sebeple bir renk (iki eli de deklaranen görebildiğimiz için) uzun taraftaki kart adedi kadar oynanabilir. Bu da demek oluyor ki bir renkten ancak uzun taraftaki kart adedimiz kadar löve kazanabiliriz.

Her renkteki hazır lövelerin sayısını

- **Alıcı kartların sayısına,**
 - **Uzun taraftaki kart adedine**
- bakarak sayarsınız.**

Şimdiye kadar öğrendiğimiz bilgilerle bir sanzatu elinde deklaran olduğumuzda her renkten ayrı ayrı hesap yaparak o elde kaç hazır lövemiz olduğunu sayabiliriz.

Eğer hazır lövelerimiz kontratımızı gerçekleştirmek için yeterli ise bu hazır löveleri almaya başlayabiliriz. Hazır löveleri alırken eğer birazdan bahsedeceğimiz problem sözkonusu değilse renklerin oynanış sırası (önce hangi rengi oynayacağınız) önemli değildir. Dikkat edilmesi gereken nokta renkleri doğru şekilde oynayabilmektir. Eğer oynamaya başladığınız renk eşit uzunlukta ise alıcı kartları hangi sıra ile aldığınız (çektığınız) önemli değildir. Ama oynamaya başladığınız rengin uzunluğu iki tarafta da eşit değilse önce hangi alıcı kartı oynadığınız önem kazancaktır.

- a) ♥ D2 b) ♣ AR62 c) ♦ R5
♥ AR3 ♣ DV4 ♦ ADV4

Farzedelim ilk önce en büyük onörü, Ası, çekelim. Karşınıza şu çıkacak;

- a) ♥ D b) ♣ R62 c) ♦ R
♥ R3 ♣ DV ♦ DV4

Alıcı kartları aynı lövede kullanmak alacağınız el sayısını düşüreceği için ikinci dönüşte a) örneğinde Ruayı b) örneğinde Dam veya Valeyi c) örneğinde ise Ruayı almak istemeniz çok doğaldır. İkinci dönüş bittiğinde a) ve c) örneğinde yukarı tarafta o renk bitmiş olacak ve diğer taraftaki alıcı kart(lar) kullanılamamış olacaktır. b) örneğinde aynı son ile üçüncü dönüşün sonunda karşılaşacaksınız. Bu istenmeyen duruma **blokasyon** adı

verilir. Bu son ile karşılaşmamak için renkleri aşağıdaki duruma getirmelisiniz.

- a) ♥ 2 b) ♣ AR c) ♦ 5
♥ AR ♣ 4 ♦ ADV

Artık trafik sorunsuz işler. Kısa tarafın son kartı oynandığında eli uzun taraf kazanır ve renk oynanmaya devam edilebilir. Bunu başarabilmek için uzun tarafın alıcı kartlarının karşısında küçük bir kart bırakmak gerekir. Bu işi yapmak içinse “**kısa tarafın alıcı kartını veya kartlarını önce çekmek**” gerekir.

- a) Damı b) Damı ve Valeyi c) Ruayı

Blokasyonu önlemek için

İlk önce kısa tarafın onörü veya onörleri çekilir. Böylece kısa tarafta alıcılar yalnız kalmaz, ve uzun taraftaki alıcılara geçmek için bir küçük kart saklanmış olur.

Hazır löveleri alırken bir problemden bahsetmiştik. İşte o problem blokasyon problemi idi. Biz renkleri bloke etmeden nasıl oynamamız gerektiğini öğrendik. Peki ya renkler ilk dağıldığında bloke olmuşlarsa yani kısa tarafın alıcı kartlarının yanında trafiği sağlayan küçük bir kart yoksa.

Öncelikle doğuştan bloke olmuş bir renge sahipseniz veya oyun ortasında yanlış oynadığınız için bir rengi bloke haline getirmişseniz, renklerin oynanış sırası önem

kazanır. **Bloke renk varsa önce mutlaka bloke renk oynanmalıdır.**

Bloke olmuş rengi çözebilmenin yolu önce küçük kartı olmayan kısa taraftaki kartları oynamaktır. Daha sonra o tarafta o renkten kart kalmadığı için başka bir renge geçilir. Seçtiğiniz yeni rengi oynadığınızda eli kazanan taraf bloke olmuş rengin uzun tarafı olmalıdır. Böylece bloke olmuş rengin kalan alıcılarını oynama şansınız olur. Artık sadece bloke olmamış renkleriniz vardır. Başka bir rengin yardımı ile eller arasında trafiği sağlamaya **Antre** denir.

♠ R

♥ AD74

♠ AD2

♥ R3

Pik renğinde bir blokasyon durumu var çünkü kısa tarafta alıcı kart olan Rua tek ve trafiği sağlayan küçük bir kart yok. Önce Pik rengi oynanmalıdır. Kısa tarafın alıcısı çekildikten sonra yani Rua Pik oynanıp diğer taraftan 2'li verildikten sonra löveyi yukarı taraf kazanır. Şimdi aşağı tarafa geçip kalan Pik alıcılarını çekmek gerekir. Aşağı tarafa geçmek için kullanmanız gereken antre Rua Kör'dür. Yukarıdan küçük Kör oynayıp aşağıdan Rua koyduğunuzda eli aşağı taraf kazanır. Artık bloke olmuş Pik renginin kalan alıcılarını çekebilme şansınız vardır.

Bazen doğuştan bloke olmuş renginizde fazla alıcı kartlar bulunur. Bu durumda blokasyonu çözmek için antreye ihtiyaç duymayabilirsiniz.

♥ RV

♥ AD3

Hazır löveleri sayarken 4 alıcı kart fakat 3 hazır löve görmelisiniz çünkü uzun tarafta 3 kart olduğu için renk ancak 3 kez oynanabilir. Burada blokasyon olmasına karşın antresiz bu işi halledebiliriz. Fazla alıcı kartımızın olması en az bir löve oynanırken iki alıcı kartı aynı lövede kullanacağımız anlamına gelir. Bu alıcı kartları aynı lövede kullanırken zamanlamayı doğru yaparsak antre ihtiyacı ortadan kaybolur. Prensip basittir kısa tarafın son alıcı kartı oynanırken (bu örnekte 2.dönüşte) alıcıları üst üste atmalı bu arada o löve oynanırken uzun taraftan daha büyük bir alıcı kart atmak gerekir. Bu örneği incelersek önce Rua veya Vale aşağıdan 3'lü. İkinci dönüşte yukarıdan kalan alıcı, örneğin Rua aşağıdan daha büyük alıcı yani As. Eğer kısa taraftaki alıcı kartlardan biri üstüne çıkılamayacak kadar büyükse o alıcı kartı sona saklamamak gerekir.

♥ AD

♥ RV5

Yine ikinci dönüşte iki alıcı kartı kullanmalıyız ama eğer kısa tarafta ikinci dönüşte Ası bırakırsanız uzun taraftan üste geçemezsiniz. Bu yüzden birinci dönüşte Ası kullanılmalı ikinci dönüşte Damın üstüne Rua ile geçmelisiniz.

Eğer kısa taraftaki hiçbir alıcı kartın üstüne çıkma şansınız yoksa, bu renkteki blokasyon ancak bir antre yardımı ile çözülebilir.

♥ AR

♥ DV5

Temel Defans Bilgileri

Atak

Defans oyuncularını atak yaparken kozsuz oyunlarda ortaklığın en uzun rengini seçerler. Çünkü rakip bir kontratı vaadettiğinde o kontratı yapacak kadar kuvveti olur ve defansın bu kontratı batırmak için alması gereken löveler hazır olmaz. Yani defansın hazır lövelerine bazı löveler eklemesi gerekir.

El almanın tek yolu büyük kartlar değildir. Bir renk rakiplerde kalmadığı zaman küçük kartlar da löve alır. Bu yüzden defans oyuncularını rakiplerinin kontratını batırmak için kesin alıcılarını çekmek yerine en uzun renklerini atak ederek o rengi rakiplerinde bitirmeye çalışırlar.

Uzun renk birden fazla ise atak edilmesi gereken doğru renk büyük kartları çok olan renktir. Böylece o renkten hem büyük kartlar ile hem de uzunluk ile löve alınabilir.

Seçilen rengin hangi kartının atak edileceği de önemlidir. Eğer atak edilecek renkten üç tane bitişik onör (sekans) varsa bu onörlerin büyüğü atak edilir. Eğer böyle bir durum sözkonusu değilse o rengin en küçük kartı atak edilir.

Böylece ortağınız onör atak ettiğinde anlamanız gereken atak edilen kartın daha büyüğü kendisinde değil ama atak edilen kart ile aynı değerde iki kart daha ortağın elindedir.

Atak löveye ilk başlamak demektir. Dolayısı ile hangi kartı oynamalısınız konusunda kararlaştırdığımız bu basit anlaşmalar löveye her başladığımız zaman geçerlidir. Fakat oyun ortasında löveye başlarken seçeceğimiz renk her el tuttuğumuzda farklı olmamalıdır. Eğer ortağınız en

uzun rengini atak etmişse ve biz de löveye başlama hakkını elde ettiğimizde kendi en uzun rengimizi oynarsak ne biz ne de ortağımız uzun renklerimizde rakipte bitmesini sağlayamayız. Bu yüzden rakiplerde bitmesi imkansız olmadıkça ilk atak edilen rengin peşinden gitmek genelde iyi sonuç verir.

**İlk atak yapılırken en uzun renk çıkarılır.
Oyun ortasında atak yapacağımız zaman ümit
devam ettiği müddetçe rakiplerde bitmesini
istediğimiz rengin peşinden gideriz.**

İkinci Oyuncu

Bir löve oynandığında en avantajlı pozisyondaki oyuncu son oyuncudur çünkü duruma göre davranma şansına sahip olur. Eğer siz ikinci pozisyonda iseniz yani löveye sağınızdaki rakibiniz başlamışsa aslında avantajlısınız çünkü ortağınız dördüncü yani son oyuncudur. Bu yüzden ortağınızın löveyi kazanma ihtimali devam ettiği müddetçe ikinci oyuncu olarak en küçük kartımızı koymalıyız. Eğer ortağımızın löveyi kazanma şansı bitmişse ve eğer büyük koymakta bir zarar görmüyorsanız en büyük kartınızı koyabilirsiniz. Ortanca koymak harcadığınız ortanca kartın eşdeğer kartları elinizde değilse kesinlikle yasaktır.

**İkinci oyuncular, ortağının löveyi kazanma ümidi
devam ettiği müddetçe en küçük kartlarını
koyarlar.**

Üçüncü Oyuncu

En dezavantajlı oyuncu üçüncü oyuncudur. Üçüncü oyuncu iseniz löveye ortağınız başlamış demektir. Ortak, genelde löveye küçük kart ile başlar. Bu da löveyi sizin takımın kazanması için tek şansın siz olduğunuzu gösterir. Bu yüzden, üçüncü pozisyonda oturan defans oyuncuları löveyi kazanmak adına en büyük kartlarını koymalıdır. Eğer üçüncü defans oyuncusunun elinde koyacağı en büyük kartın değeri ile aynı birden fazla kartı varsa, (DV10 gb.) bu kartlardan hangisini koyduğunuzun löveyi kazanma açısından hiçbir farkı yoktur. Ortak için bir farkı olmasaydı istediğinizi koyabilirdiniz ama siz bu bitişik kartlardan en küçüğünü koyduğunuzda ortağınız kalan kartların sizde olduğunu anlama şansına sahip olur.

(Ortak)

♠ R432

(Deklaran) ♠ ??

♠ 86 (Yer)

♠ DV107

Aslında biz ortağın elini de görmüyoruz. Ortak 2'li Pik çıkıyor, deklararı yerden 6'lıyı oynuyor. Sıra size geldiğinde en büyüğü koymak adına Damı seçiyorsunuz. Ama Vale de 10'lu da Dam ile aynı değerdedir. Kurala göre bu en büyük kartların en küçüğünü koymalısınız. 10'luyu koyunca deklararı As ile kazanmak zorunda kalıyor. Ortağın gözü ile bakınca deklararı sizin 10'lunuzu As ile aldı. Sizin en büyük kartınız 10'lu ise Vale ve Dam deklararı olmalı çünkü ortağın ne elinde ne de yerde bu kartlar yok. Fakat o

zaman deklaran 10'luyu As ile deęil Vale veya Dam ile alırdı. Demek ki Vale ve Dam deklaraında deęil sizde. Artık rengin bütn byklerinin kimde olduęu ortaya ıkmıř oldu.

nc defans oyuncularını, ortaęı kk bir kart ıktıklarında, lveyi kazanma řansları devam ediyorsa en byk kartlarını koymak zorundadırlar. En byk kart ile aynı deęerde kartlar varsa bu kartların en kęn koymak ekstra bilgi verir.

KART KOMBİNASYONLARI

Her zaman almanız gereken el sayısı ile hazır lövelerinizin sayısı birbirini tutmaz. Bu durumda eksik lövelerinizi üretmeniz gerekir. Löve üretmenin 2 ana yolu vardır. Bunlar;

- Onörleri alıcı hale getirmek
- Uzunluktan löve sağlamak

Onör Sağlaması

Bitişik (sekanslı) iki alıcı kartınız iki hazır lövedir.

♠ AR veya ♠ A5
♠ 53 ♠ R3

Fakat henüz alıcı olmayan bitişik onörler, kendilerinden büyük olan onör veya onörler oynandıktan sonra hazır löve olacaklardır.

♥ RV2 Ası gidince 2 löve
♥ D53 üretmiş olursunuz

♦ D104 As ve Rua çıkınca 1 löve
♦ V76 sağlamış olursunuz

♠ DV2 4 bitişik onör olmasına ve sadece
♠ R104 1 büyük olmasına karşın ancak 2 löve
üretebilirsiniz

Üretebileceğiniz löve sayısı kaç bitişik onörünüz olduğu, o onörlerden büyük rakipte kaç onör olduğu ve uzun taraftaki kart sayısı yani o rengin kaç kez dönebileceği ile ilgilidir.

Bu tekniği uygularken önce hangi elden ilk kartı attığınız önemli değildir fakat iki eldeki kart sayıları eşit değilse önce hangi onörü kullanmanız gerektiği önemlidir. **Oynama şekliniz bu onörleri sanki hazır löve imiş gibi düşünmek ve kısa tarafta bulunan onörü tek başına bırakmamak olmalıdır.** Aksi takdirde bloke olmayı engelleyemezsiniz. Buna karşılık bu onörleri hazır löve olarak saymak en sık yapılan hatadır.

♥ D7

önce Damı

♥ RV103

oynamalısınız

Onör Sağlaması tekniğinde kaç el üreteceğinizi önceden hesaplayabilirsiniz. Bu tekniğin en büyük özelliği rakibe el vereceğiniz kesin olmasına karşın löve üreteceğiniz de kesindir.

Empas

Empas tekniği löve üretirken en sık başvuracağınız tekniktir. Bu tekniği mutlaka iyi öğrenmeniz gerekir. Onör sağlaması tekniğinde karşılıklı ellerde sıralı onörlere sahip olmanız gerekir. Empas tekniği uygulayabilmek için ise **ÇATAL** gerekir. **Çatal aynı elde bulunan iki onör demektir. Bu iki onörün arasında rakipte sadece 1 onör bulunmalıdır.**

Tekniğin uygulanışı şu şekildedir. **Çatalın bulunduğu elin karşı elinden başlamak mecburidir.** Sıradaki rakip oyuncu çatalınızın arasında bulunan onörü oynarsa basitçe o onörü geçersiniz, eğer rakip küçük koyarsa (rakip çoğunlukla mecbur kalmadıkça böyle yapmalıdır) siz de çatalı oluşturan onörlerin küçüğünü koyarsınız. Eğer aradaki onör oynamış olan rakip oyuncunun elinde ise löve sizin, henüz oynamamış rakibin elinde ise löve onların olacaktır.

Empas tekniğinin özelliği löve kazanma şansının %50 olmasıdır. Bununla birlikte alıcı olmayan bir kart ile rakibe el geçirmeden löve kazanabilirsiniz.

♠ AD

♠ 62

As kesin bir alıcı lövedir. Ya Dam? “AD” bir çataldır. Aynı elde bulunan iki onör ve ikisinin arasında sadece 1 onör rakipte. Demek ki empas tekniği uygulanabilir. Doğru oynanış aşağıdaki elden (çatalın karşısından) başlamaktır. Solda oturan rakip Rua koyarsa basitçe As koyarsınız ve Dam artık alıcı karttır. Eğer soldaki rakip küçük koyarsa Dam koyup (çatalın küçük onörü) sağdaki oyuncunun Rua ile alamamasını umut edersiniz. Soldaki oyuncu küçük koyunca Ruanın sağdaki rakipte olduğunu düşünmek doğru değildir çünkü soldaki rakip elinde Ruası varken Ruasını kullanmayacaktır çünkü bu şekilde eli kazanması mümkün değildir. Empas tekniğini kullanarak löve üretmeye çalışmaya “Empas Atmak” denir.

Çatalı oluşturan iki onörün aynı elde olması ve arada sadece bir onörün rakipte olma mecburiyeti yüzünden bütün çataları AD,RV,D10 vb. düşünüyor olabilirsiniz. Fakat iki eli birlikte düşünmelisiniz.

♠ AV2

♠ R103

♠ D72

♠ R42

♠ AV7

♠ A53

İlk örnekte yukarıdaki AV bir çataldır. Çünkü iki onör aynı eldedir ve ikisinin arasında rakipte sadece Dam vardır. İkinci örnekte hem yukarıda hem de aşağıda çatal vardır. Yukarıda R10, arada sadece Dam, aşağıda AV, arada sadece Dam. Bu durumda hangi çatalı kullanmanız gerektiğini bilmek gerekir. Son örnekte ise çatal yoktur. İki onörünüz olmasına ve arada sadece bir onör olmasına karşın bu iki onörün aynı elde olmaması çatal tanımına uymaz.

♠ ARV

♠ 642

Ası ve Ruayı çekip Damı düşürmeye çalışmanın şansı çok düşüktür. Biraz önceki gibi Dama el vermemeye çalışalım. Güney'den başlayın ve yerden Valeyi koyun. Eğer Dam Batı'da ise yapabileceği hiçbir hamle kalmamıştır.

Ekstra bir şans yaratmak istiyorsanız şu şekilde oynamalısınız: Eğer iki elin arasında iletişim (gidiş-geliş) problemi yoksa empasınızı denemeden önce alıcı onörlerinizden birini (As veya Rua) çekin.

Böylece Doğu'daki singleton Damın löve almasını engellersiniz.

Ruaya veya Dama yapılan empaslar daha düşük değerdeki kartlara da yapılabilir.

♠ D10

♠ 73

Valeye empas

♥ V9

♥ 64

10'luya empas

Her çatal gördüğünüzde empas yapmak zorunda değilsiniz. Burada karar vermeniz gereken şey empasın başarılı olma ihtimali mi yoksa alıcı kartları oynayınca rakibin elindeki onörü oynama mecburiyetinde kalma ihtimali mi daha yüksek olduğudur. Bu kararı kart sayınıza göre verirsiniz.

Matematiksel ihtimaller hesaplanmış ve şu sonuca ulaşılmıştır. Eğer rakipte tek bir onör varsa ve o onör Dam ise toplam 8 kart ve daha az sayıda kart ile empas tekniği ihtimal olarak daha yüksektir. Rakipte bulunan tek onör Rua ise toplam 10 kart ve daha az sayıda kart ile empas tekniği kullanılmalıdır. Daha fazla sayıda karta sahipken dışarıdaki onörden büyük alıcı kartlarınızı oynayıp rakibin o onörü oynamak zorunda olduğunu umarsınız. Rakipteki tek onör Vale ise empas tekniğini kullanmak çok nadir kullanılan bir durumdur. Genelde daha küçük onörlere bütün onörler bizde değilken empas atılır.

Dam eksikse 8 ve daha az kart ile Empas, 9+ kart ile As ve Rua oynanır.

Rua eksikse 10 ve daha az kart ile Empas, 11 kart ile As oynanır.

Ruaya empas pozisyonuna dönelim ve çatalın küçük önörünün altındaki önörü çatala ekleyelim.

♥ ADV

♥ 632

Ası çekip Ruayı çıkartarak (Onör sağlaması) 2 lövenizi garantileyebilirsiniz. Fakat siz 3 löve almak istiyorsunuz. Empas yaptığınızı düşünün yani Güney'den başlayıp yerden Valeyı koyun. Eğer Vale eli kazanırsa görmediğiniz Rua soldaki rakipte demektir. Şimdi yukarıdaki elde AD kalmıştır yani çatalınız bozulmamıştır. Bu da aynı empası tekrarlayabileceğiniz anlamı taşır. Dikkat etmeniz gereken tek şey empası atabilmek için çatalın karşısından başlamanız gerektiğidir. Bu mecburiyet şu an tekrar empas atmanızı engeller. Bir antre yardımı ile çatalın karşısındaki ele geçmeli ve şimdi tekrar empasınızı atmalısınız.

Onör Kaçırmak

Onör kaçırma veya uçurma adı verilen bu teknik için löve almayı umut ettiğiniz bir veya birkaç onöre sahip olmalı ve onör sağlaması veya empas tekniklerini kullanamaz durumda olmanız ya da kullandığınızda zarar görebilir durumda olmanız gerekir. Basit bir örnekle başlayalım.

♦ R4

♦ 32

Rua ile bir löve kazanmayı umuyorsunuz. Ne sıralı onörleriniz ne de çatalınız var. **Onör kaçırma tekniğini uygularken kural “almayı umut ettiğiniz onörün karşısından” başlamaktır.** Bu tekniğin başarı şansı aynı empas gibi %50'dir. Empas tekniğinden farkı istediğiniz gerçekleşse bile, yani sizin onörünüzden büyük onör soldaki rakipte olsa bile, o rakip alıcı kartını oynayıp eli kendi takımına geçirebilir.

◆ RD4

◆ 32

Bu örnekte sıralı onörleriniz olduğu için onör sağlaması tekniğini kullanma şansınız var. Fakat bu durumda sadece 1 el üretebilirsiniz. Halbuki Ası onör harcamadan çıkarmayı başarabilirseniz 2 löve üretirsiniz. İşte onör kaçırma tekniğini uygulayabileceğiniz bir örnek. Oynayış şekli önce onörün karşısından başlamaktı. Aşağıdaki elden başlayıp onörlerden birini koydunuz. Eğer löveyi kazanırsanız As soldaki rakip oyunculudur. İlk dönüşten sonra kalan kartlar verdiğimiz ilk örnek ile aynı hale geldi. Artık tekrar aynı işlemi yapabilirsiniz. Dikkat! Şu an doğru tarafta değilsiniz. Bir antre ile diğer ele geçip onör kaçırma tekniğini tekrar uyguladığınızda %50 ihtimal ile yani As soldaki rakip oyuncuda ise 1 yerine 2 löve kazanabilirsiniz.

Çift Empas

Bu teknik öğrendiğimiz empasın bir ileri safhasıdır. Biliyorsunuz ki empas atmak için arasında sadece bir onörün rakipte olduğu iki onöre ihtiyacınız vardı. Çift empas ise rakipte iki onör varken kullanılıyor. Buna karşılık bu tekniği uygulamak için de sizin takımında bir elde 3 onör veya iki elde toplam en az 4 onör olması gerekiyor. En tipik örnek çatalların hazır olduğu durum.

♠ AD10

♠ 643

Örnek rengimizde iki onör eksik – Rua ve Vale – ve bu eksik iki onör için iki ayrı çatalınız var. Rua için AD ve Vale için D10. Bu iki onör rakiplere dört ayrı şekilde dağılır. İki de solda, ikisi de sağda, Rua solda Vale sağda ve Vale solda Rua sağda.

İki empasımızın da başarılı olabilmesi için aradığımız iki onörün de solda olması gerekir (%25). Bir löve üretebilmek için bir empasımızın başarılı olması yeterlidir. Bu da üç durumda gerçekleşir (%75). Yine de ikisinin de başarılı olma ümidi ile önce küçük çatal (D10) kullanılarak empas yapılmalıdır. Çünkü iki empasın da başarılı olduğu durumda önce AD çatalını kullanırsanız elinizde A10 kalır ki bu artık bir çatal değildir.

♥ AV10

♥ 872

Şimdi çatalınız olmamasına karşın çift empasın şartları uygun. Tabii ki asla 3 el alamazsınız. Bu tip durumlarda da çift empas tekniğini uygularsınız. Çatal olmasa da sanki varmış gibi onörlerin karşısından başlayıp en küçük onörünüzü koyarsınız. Sağınızdaki rakip kazandığında artık gerçek bir çatala sahip olursunuz ve ikinci empasınızı atabilmek için eli tekrar çatalın karşısındaki elden kazanırsınız. İkinci empasın başarılı olma durumunda da bir löve üretmiş olursunuz.

Empasları Zorlayarak Yapmak

Bu konuyu daha iyi anlayabilmek için ellerin kazanılma mantığına bir de defans oyuncusu gözü ile bakalım. Defans oyuncusu olarak bilmemiz gereken bir prensip vardır: **“Onör sür onör”** prensibi.

Defans oyuncuları genelde güç olarak daha zayıf takım oldukları için her kartı işlevsel kullanmalıdır. Hazır löveleri hemen hemen her zaman yetersiz olur ve daha küçük kartları alıcı hale getirmek adına hep çalışırlar. Bunu gerçekleştirmenin en bilinen yolu bir elde birden çok büyük kartın harcanmasıdır. Böylece daha küçük kartlar hızlı bir şekilde alıcı hale gelir. Bu yüzden defans oyuncuları rakiplerinin onörlerini ezmekte çoğu zaman tereddüt etmezler. Tereddüt yaşadıkları durum oynayanın onörlerini ezerken kendi onörlerinin de ezilmesidir. Böyle bir durum karşısında defans oyuncusu kendi onörü de ezildiğinde daha küçük kartların alıcı hale geleceğini bilir ve o kartlar eğer yerde (dummy) değilse ortaktadır ümidi ile kendi onörünün ezilmesine razı gelir.

Bu prensip defans oyuncusuna deklaranın elden veya yerden oynadığı onörü ez mesajı verir. Bu mesaj biraz önce söylediğimiz gibi üreyen kartlar yerde gözükiyorsa tabii ki geçerli değildir.

Onör sür onör (onör üstüne onör) prensibinde ilk oynanan onör kart (9'lu bazen 8'li bile bu tanıma uyar) yerden oynanmışsa yani gözükiyorsa ve oynanan kartın eşdeğeri de yerde gözükiyorsa defans oyuncusu eşdeğer onörlerin ilkinde sür onör değil sonuncusuna sür onör yapmalıdır.

♥ R82

(deklaran) ♥ V

♥ A73 (yer)

Bu örnekte ilk oynanan onör kapalı elden oynandığı için ve daha sonra alıcı hale gelecek kartlar (D109) yerde gözükimediği için defans oyuncusu Valeye Ruasını koymalıdır.

♥ R82

(deklaran) ♥ D

♥ AV10 (yer)

Bu örnekte ise ilk onör kapalı elden oynanmasına karşın alıcı hale gelecek kartlar (V10) yerde gözükiyor. Demek ki defansın onör sür onör prensibi ile löve üretmesi mümkün değildir. Bu yüzden Dama Rua koymak getirisi olmayan bir hamledir.

♥ R82

(yer) ♥ D73

♥ ??? (deklaran)

Bu örnekte ilk onör açık elden oynanıyor ve oynanan onörün eşdeğeri yerde değil. Gözüken hiçbir bilgi olmadığı için Dama Rua konmalıdır.

Defans oyuncularını bu prensipleri bilirken deklaranın empasları yaparken ilk kartını onör oynamak rakibin onörünü ezmek adına işlevsel gibi görünse de o elin sonunda defanstan 1 onör sizden ise 2 onör harcanmış olacaktır. Bu yüzden deklaranlar harcanan onörlerden sonra alıcı hale gelen kartlar kendi takımlarında ise bu hamleyi yapmalı yani empasları zorlayarak atmalıdırlar.

Empasları zorlayarak atmak empası yaparken çatalın karşısından başlama mecburiyetini ortadan kaldırmaz. Tek fark ilk atılan kartın küçük değil onör kart olmasıdır. Sıradaki defans oyuncusu başlanan onöre daha büyük bir onör koyarsa siz de o onörü ezebilecek bir onöre sahip olmalısınız. Eğer sıradaki rakip küçük koyarsa siz de çatal tarafından küçük koyarak eksik onörün oynamış rakipte olduğunu varsayarsınız.

Empasları zorlayarak atmanın getirisi nedir? Bu yöntemin iki getirisi vardır. Birincisi çatalınız empası tekrarlamaya fırsat veriyorsa empası normal şekilde yaptığınızda ve empas başarılı olduğunda çatal tarafında kalırsınız ve empası tekrarlayabilmek için antre yardımı ile çatalın karşı eline geçmek için uğraşırsınız. Halbuki empası zorlayarak yaparsanız empas başarılı olduğunda eli çatalın karşısındaki taraf kazanır ve antre ile uğraşmadan empası tekrarlama şansına sahip olursunuz.

İkinci getiri ise biraz daha işlevseldir. Empasları zorlayarak yapmak çatalınız yoksa empas yapabilme fırsatı verir. Kartlar iki ele bazen çok onörlü fakat çatalsız dağılabilir. Halbuki onörlerin bir tanesinin yer değiştirmesi bile size çatal sağlayabilir.

♠ A54

♥ A62

♦ A73

♠ DV10

♥ DV3

♦ D54

Üç örnekte de çatal yok. Hepsinde de onörlerin yerleri ile oynayarak çatala sahip olabilir ve empas yapabilirsiniz. Onör başlayarak rakipteki onörü ezmek prensibi ise her üç durumda da yapılabilir. Dışarıda Rua olduğuna göre o onörü ancak As ile ezebiliriz. Demek ki ilk kartı Asın karşısından atmalıyız. Onörle başlayacağımız için ilk örnekte DV10'dan biri ikinci örnekte DV'den biri son örnekte ise Dam ile başlayıp rakibin Ruasını ezebiliriz. Tabii Ruanın soldaki rakip oyuncuda olma şartı ile.

Empasları zorlayıcı şekilde yaptık fakat önemli olan bu yöntemin bize kaç el getireceği idi. İlk örnekte soldaki rakip oyunucunun Ruasını ezdikten sonra 2 löve, ikinci örnekte 1 löve son örnekte ise o löve üretiriz. Demek ki son örnekte bu teknik kullanılmamalı. İkinci örnekte bir löve üretmek yani toplamda 2 löve alabilmek için bu tekniğe ihtiyacımız yoktur. Basitçe Ası oynayıp DV yardımı ile onör sağlaması yaparak bir löve üretebiliriz. Demek ki empasları zorlayarak yapıp bu teknikten kar sağlayabilmek için iki elde toplam en az 4 onör (onörlere bitişik kartlar da onör sayılmalıdır) olması gerekir.

Toplam üç onör varken bu tekniği kullanmak için iki sebep vardır. Birincisi üretmek istediğiniz löveyi rakibe el geçirmeden üretmek zorunda olmanız, diğeri ise empası normal şekilde yaptığınızda kısa tarafta onörün yalnız kalmasıdır. Bu iki durumda toplam 3 onör ile empası zorlayarak yapabilirsiniz. Toplam onör sayısı 2 iken ve çatalınız yoksa kesinlikle empas yapma şansınız yoktur. Tek löve üretme şansınız onör kaçırma tekniğini kullanmaktır. Son örnekte Dam ile löve üretmenin yolu

yukarıdaki elden başlayarak Damı kaçırmaya (uçurmaya) çalışmaktır.

Aynı şekilde çift empas tekniğini de zorlayarak yapabilirsiniz. Çift empas tekniğinde dışarıda iki onör ve sizin takımda bir elde toplanmış 3 onör veya iki elde toplam en az 4 onör gerekiyordu. Empası zorlayarak yapmak için de toplam 4 onöre ihtiyaç vardı. Çift empasta rakiplerdeki iki onörün 4 çeşit dağılma olasılığı vardı ve bu teknik 3 dağılımda size 1 löve getiriyordu yani başarı şansı %75. Bu sebeple şartlar yerine geldiğinde çift empası zorlayarak yapmak empasa ve onör kaçırmaya göre daha yüksek yüzdeldir.

Uzunluk

Şu ana kadar öğrendiğimiz bütün löve üretme işlerinde sadece onörleri kullandık. Fakat briçte 2'lilerin, 3'lülerin veya 4'lülerin de bazen Aslar veya Rualar kadar değerleri olur. Bunun gerçekleşmesi için bu kartların alıcı hale gelmesi gerekir. Bu kartların alıcı hale gelmesine sebep ise rengin uzunluğu'dur. Bu sebeple bu lövelere **Uzunluk Löveleri** denir.

Bir renkten uzunluk lövesi üretme olasılığı bulunması için sizin takımda toplam en az 7 kart veya toplam 7'den az kart varsa herhangi bir tarafta en az 5 kart olmalıdır.

Uzunluk lövesi üretebileceğiniz birden fazla renk varsa size en çok löve getiren rengi seçmek için birkaç noktaya dikkat etmek gerekir. Bunların birincisi tabii ki rengin uzunluğudur. Bir renk ne kadar uzunsa o rengin getirisi daha çok olacaktır. Bir diğer husus renklerin üreme

hızlarıdır. Bu hızı sağlayan o rengin içerdiği alıcı kartlar veya onörlerdir. Uzunlukları aynı olan iki renk arasında tabii ki daha çok alıcısı olan rengi seçmek gerekir. Son dikkat edilmesi gereken nokta ise rengin iki el arasında nasıl dağılıdır. Bir rengin iki ele dengesiz dağılması yani bir tarafa çok diğer tarafa az kart gelmesi o rengin uzun taraftaki kart adedi kadar oynanması anlamına gelir. Bu da o renkten alınabilecek el sayısını arttırır. Örneklerle bu faktörleri inceleyebiliriz.

♠ AR102	♥ A104	♦ 103
♠ DV54	♥ RDV32	♦ ARDV52

Yukarıdaki 3 örneğe baktığımızda toplam kart sayısı ve içerdiği alıcı kartlar açısından tamamen aynı olduğunu görürüz. Fakat rengin iki ele dağılımı özelliğine bakınca kazandığımız el sayısı her örnekte değişiyor. Renk iki ele ne kadar dengesiz dağılırsa kazanılan el sayısı o oranda artıyor. (İlk örnekte 4 hazır löve, 2.örnekte 5 hazır löve ve 3.örnekte 6 hazır löve)

♠ AR62	♥ A843	♦ 8752
♠ D754	♥ R652	♦ A643

Şimdiki 3 örnek için toplam kart adedi ve rengin iki ele dağılımı açısından aynı. Toplam 8 kartınız var ve rakipte 5 kart. Rakipteki 5 kartın her örnek için 3-2 dağıldığını varsayarsak, her örnekte 1 uzunluk lövesi üretiriz. Fakat bu üreme işi ilk örnekte rakibe el vermeden, ikinci örnekte bir kez el vererek ve son örnekte iki kez el verdikten sonra gerçekleşir. Bu zamanlama dengesi diğer

renklerin durumuna ve kontratınızın seviyesine göre ayarlanmak zorundadır.

Son örnekte gördüğünüz gibi uzunluk lövesi üretip üretemeyeceğiniz dışarıdaki kartların rakiplere nasıl dağıldığı ile direkt olarak ilgili. Bazı renkler o kadar uzundur ki rakipteki dağılım ne kadar kötü olursa olsun uzunluk lövesi üreteceğiniz kesindir.

♠ ARV85

♥ A43

♦ ADV7542

♠ D764

♥ RDV752

♦ R8

Yukarıdaki üç örnekte de toplam 9 kart ve rakipte 4 kart var. Her örnekte 4 alıcı kartınız bulunduğu için, bu rengin rakipteki dağılımı 4-0 olsa bile siz alıcılarınızı kullandığınızda bu renk rakipte mutlaka bitecektir. Demek ki kalan bütün küçük kartlar %100 uzunluk lövesi haline dönüşecektir. Bu sebeple örneklerde hazır löve sayarken ilkinde 5 hazır löve, ikincide 6 hazır löve ve sonuncuda 7 hazır löve saymalıyız. Eğer alıcı kart sayımız 4 değil de 3 olsa idi yani her örnekte Vale yerine küçük bir kart olsa idi, rakipteki dağılım 4-0 olmadığı sürece hepsini alırım diye düşünmek gerekiyordu. 4-0 dağılımın gerçek olup olmadığını da bir tur oynadıktan sonra anlama şansına sahip oluyorsunuz.

Bir renkten uzunluk lövesi üretme şansımızın ne zaman var olduğunu, birden fazla uzunluk lövesi üretebileceğimiz renk varsa nelere dikkat ederek seçim yapmamız gerektiğini ve bir rengin bize ne kadar uzunluk lövesi getireceğini öğrendik. Şimdi uzunluk lövesi üretmek için seçtiğimiz rengi nasıl oynamamız gerektiğini öğreneceğiz.

Uzunluk lövesi üretmek için seçtiğiniz rengi oynarken en çok dikkat etmeniz gereken nokta, rakibe onlarda bizim

için en iyi dağılım varken el vermek zorunda olup olmadığımızı bilmektir. Eğer en iyi dağılımda rakibe el vermeden her kartı alıcı hale getirebiliyorsak (şimdilik sadece tek bir rengi düşündüğümüz için) onlara el vermeden alıcı kartlarımızı oynamalı ve rakipteki dağılımın istediğimiz gibi olmasını ümit ederiz.

♠ AR832

♠ 9754

Yukarıdaki örnekte rakipte 4 kart ve sizin takımında iki alıcı kart var. Eğer rakipteki dağılım 2-2 ise (en iyi) siz As ve Ruanızı çektiğiniz zaman rakipte bu renkten hiç kart kalmayacak ve kalan küçük kartların hepsi alıcı hale gelecektir. **Şimdilik** bu şansınızı kullanmalı ve AR çekerek bütün löveleri almayı denemelisiniz.

Rakipteki kartların en iyi dağılımı bile rakibe el vermenizi engellemiyorsa karşınıza şu soru çıkar; “Acaba rakibe mutlaka kazanacağı eli veya elleri ne zaman vermeliyim?” Burada iki elin arasındaki iletişim devreye girer.

♣ AR743

♣ 652

Dışarıdaki kartların iki rakip oyuncuya en iyi dağılımı 3-2'dir. Bu dağılım varsa siz rakibe bir el vererek iki uzunluk lövesi (toplam 4 löve) üretebilirsiniz. Rakibe zaten kazanacağı eli ne zaman vereceğinizi düşünmezseniz bazı problemlerle karşılaşabilirsiniz. Örneğin ilk iki dönüşte alıcılarınızı kullanıp üçüncü dönüşte rakibe el verirseniz

bu renk üç tur oynanmış olacağından yukarı tarafta iki küçük kart kalır ama aşağı tarafta hiç kart kalmaz. Rakibin başladığı eli tekrar sizin takım kazandığında eğer aşağı tarafta kalırsanız ürettiğiniz uzunluk lövelerini diğer tarafta kaldığı için alamazsınız. Bu yüzden temel prensip rakibin en iyi dağılımda bile el alacağı kesin ise rakibe o eli henüz iki tarafta da aynı renkten kart varken vermelisiniz. Böylece el size geri döndüğünde diğer tarafa gidebilmek için başka renkten antre bulmak zorunda kalmazsınız. Deklaranların eli kazanmak için alıcı kartları varken rakibe gönüllü olarak el vermelerine **Boşlama** denir.

♣ A7432

♣ 865

Rakipte 5 kart var ve en iyi dağılım 3-2. Bu dağılımda bile rakibin iki el kazanması engellenemez. İki el arasındaki iletişimi sağlamak için boşlama yapmamız gerekir. İki el vereceğimize göre iki kez boşlamalıyız. Rengi ilk oynadığımızda iki elden de küçük vererek rakibe el veririz, el tekrar bizim takıma geçince aynı işlemi bir daha yaparız.

♣ A74

♣ 8

Gördüğünüz duruma ulaştıktan sonra el tekrar bizim takıma geçince, eğer rakibin dağılımı gerçekten 3-2 ise, Asımızı oynayarak rakipte kalan tek kartı da alır ve ürettiğimiz iki uzunluk lövesini başka bir renkten antreye ihtiyaç duymadan alabiliriz.

Siz bir renkten uzunluk lövesi üretmeye uğraşip başarılı olduğunuzda kalan kartlar alıcı hale gelecektir. Biliyorsunuz ki hazır löveleri çekerken başımıza gelebilecek tek problem blokasyon problemi idi. Aynı problem, uzunluk löveleri üredikten sonra hazır löve haline gelen küçük kartlar için de geçerli olacaktır. Bu yüzden uzunluk lövesi üretmeye çalışırken uzun tarafta çok küçük markalar var ise biraz ileriye düşünmelisiniz.

◆ ARD52

◆ 9763

Toplam 9 kart ve rakipte 4 kart var. Rakipteki dağılım 4-0 değilse iki uzunluk lövesi alacaksınız. Fakat biraz önce söylediğimiz gibi uzun tarafta çok küçük markalar var. Eğer rakipteki kartları ancak 3 dönüşte bitirebiliyorsak yerde 2 kart elde de 1 kart kaldığında uzunluk löveleri üremiş olacak. Blokasyon tehlikesini ortadan kaldırabilmek için 3 dönüş sonunda durum şu olmalıdır;

◆ 52

◆ 3

Böylece 4.dönüşte kısıdan 3'lü ve uzundan 5'li atarak elin yukarı taraftan kazanılmasını sağlar ve komunikasyonu koparmayız. İlk durumdan son duruma gelebilmek için As, Rua ve Damı dışarıdakileri bitirmek için kullanırken diğer taraftan da 9'lu, 7'li ve 6'luyu harcamalıyız. Demek ki problemi, bu renk henüz oynanmadan görebilen oyuncular çözebilir.

OYUN PLANI YAPMAK

Kart oyununda temel bilgileri ve tek başına renklerin nasıl oynanması gerektiğini öğrendikten sonra bir briç elinin bütününe nasıl idare edebileceğimizi öğreneceğiz. Her briç oyuncusu rakibi atağı yapıp ortağı elini yere açtıktan sonra kontratını nasıl gerçekleştireceği konusunda bir plan yapmalıdır. Bu plan ilk elin nasıl oynanacağı çok bariz olsa bile hiç kart oynanmadan yapılmalıdır. Böylece deklaran yapması gerekenleri kafasında programlayabilir ve kartların oynanışı daha hızlı gelişeceğinden hem çıkan kartları hem de plan içinde ne yapması gerektiğini daha zor unuttur.

Oyun planı koz ve sanzatu oyunlarında farklı şekillerde yapılır. Bunun sebebi iki kontrat tipinin farklı el kazanma yöntemlerinin olmasıdır. Koz kontratlarında ekstra bir de çakararak el kazanma şansı olduğu için hem sanzatu oyunu planına benzer bir plan hem de kendi özelliklerine uygun ayrı bir plan yapılabilir. Löve kazanmak için daha az alternatifi olan sanzatu oyunu ile başlayalım.

Sanzatuda oyun planı

Sanzatu oynayan deklaranın planı sırasında düşünmesi gerekenler şunlardır;

- 1. Toplam (renk renk bakarak) kaç hazır el olduğunu saymak**
- 2. Kontratı için kaç eksik el olduğunu hesaplamak**
- 3. Bu eksik ellerin hangi renklerden ve hangi löve üretme yöntemi ile gelebileceğini bulmak**

4. Bu olasılıkların hangisini kullanacağına karar vermek

5. Seçtiği renklerin hangi sıra ile oynanacağına karar vermek

♠ 7543

♥ D2

♦ A972

♣ AR5

	N	
W		E
	S	

♠ A102

♥ RV103

♦ V43

♣ 982

Kontrat Güney tarafından 1NT. Batı Trefl Dam atağı yapıyor ve yer açılıyor. Deklaran, önce renk renk bakarak hazır lövelerini saymalı. Pik renginden 1, Kör renginden 0, Karo renginden 1 ve Trefl renginden 2 olmak üzere toplam 4 hazır el var. 1NT kontratı için 7 el almak gerektiği için 3 eksik löve var. Bu eksikler, Pikten 7 kart olduğu için uzunluk lövesi, Körden sıralı onörler olduğu için onör sağlaması ve Karodan 7 kart olduğu için uzunluk lövesi yöntemleri ile üreyebilir. Pik renginden uygun dağılım varsa (3-3) rakibe iki el verdikten sonra 1 uzunluk lövesi üretiriz. Aynı şey Karo rengi için de geçerlidir. Kör renginden ise onör sağlaması yöntemi ile rakibe As Körü verdikten sonra 3 el üretiriz. Dolayısı ile löve üretme olasılıklarımızdan Kör rengi bizim ihtiyacımızı tek başına karşılamaktadır. Artık üretme işi için birden fazla renk

oynamayacağımız için renkleri hangi sıra ile oynayacağımıza karar vermeye de gerek yoktur.

Löve üretme işi her zaman hazır löveler oynanmadan önce yapılmalıdır. Bu yüzden eli kazanınca hemen Kör rengine girmeliyiz. Hazır löve sayımız yedi olunca hazır lövelerimizi çekmeye başlayabiliriz. Kontratı fazla löve alarak tamamlamak ekstra puanlar getireceği için risk almamak şartı ile planı fazla eller için genişletebiliriz.

Kör renginde onör sağlaması tekniğini kullanacağız ve bu teknikte tek dikkat edilmesi gereken bu renk sanki hazır lövelerden oluşuyormuş gibi davranıp blokasyonu engellemek amacı ile kısa taraftaki onörü tek başına bırakmamaktır. Bu yüzden atak rengini (Trefl) As veya Rua koyarak kazanıp ikinci elde Dam Kör (yerden başlamak zorunda olduğumuz için) oynamalıyız. Rakip Asını istediği zaman alma lüksüne sahip olsa da bizim Kör renginden üç löve üretmemizi engelleyemez. El onlara geçip istedikleri rengi oynasalar da her renkten bir alıcı kartımız olduğu için elin tekrar bizim takıma geçmesi engellenemez. Artık hazır 7 lövemizi blokasyon yaratmadan çekerek amacımıza ulaşırız. Hazır lövelerimizi üretme işini yapmadan önce alsaydık, rakibimiz kör Ası ile eli aldığı anda elin tekrar bizim takıma geri dönmesi mümkün olmayacaktı. Bu sebeple önce üretme işini yapma gerekliliği çok önemlidir.

Bir örnek daha verelim.

♠ D64
♥ DV4
♦ A32
♣ AR87

N
W E
S

♠ A85
♥ AR93
♦ R95
♣ DV5

Kontrat 6NT ve atak Dam Karo.

Planımıza göre ilk iş hazır löveleri saymaktı. Pik renginden 1, Kör renginden 4, Karo renginden 2 ve Trefl renginden 4 olmak üzere toplam 11 hazır elimiz var. Kontratımız için 1 eksik lövemiz var ve bu eksik löve ancak Pikten gelebilir çünkü Kör ve Treflden alabileceğimizin en fazlasını zaten alıyoruz ve Karodan ne onör olarak ne de uzunluk olarak üretebileceğimiz birşey var. Pik Dam ile el kazanabilirsek (uzunluk imkansız) kontratımızı yapabiliriz. Bunun için doğru tekniği bilmek gerek. Pik renginden sıralı onörler olmadığı için onör sağlamasını ve çatal olmadığı için empas tekniğini kullanamayız. Çift empas ve empası zorlayarak yapmak için gerekenler de ne yazık ki mevcut değil. Tek doğru teknik onör kaçırmaktır. Bu tekniğin doğru uygulanışı kaçırmak (uçurmak) istediğiniz onörün karşısındaki elden başlamaktı. Yine hazır ellerimizi bekletip önce üretme işine gireceğimiz için Karo atağını Güney'den (aşağı taraftaki el) alıyoruz (Pik rengini doğru taraftan başlayabilmek için) ve hemen

küçük Pik oynuyoruz. Batı'nın (soldaki rakip oyuncu) elinde Rua Pik varsa ister oynasın ister oynamasın biz Dam Piki alıcı kart haline getiriyoruz. Böylece el tekrar bizim takıma geçtiğinde hazır 12 elimizi çekmeye başlıyoruz, tabii ki blokasyona dikkat ederek. Eğer Rua Pik Batı'da değil ise Dam Pik oynadığımızda Doğu (sağdaki rakip oyuncu) Rua ile eli kazanıyor ve artık kontratı gerçekleştirme şansımız kalmıyor. Gördüğümüz gibi briçin her bölümünde hatasız olsanız bile her zaman pozitif bir sonuca ulaşmak mümkün olmuyor. Bu özelliğin briçin içinde her zaman var olduğunu unutmamalısınız.

Kozda oyun planı

Koz kontratlarında hem sanzatu planına benzer bir plan hem de kendine özel bir plan yapmak mümkün demıştik. Şimdi koz oyununun kendine ait planını öğrenelim.

Koz oyununun planında deklaranın yapması gerekenler şu şekilde sıralanır;

- 1. Temel eli bulmak**
- 2. Temel elde kaç kayıp olduğunu hesaplamak**
- 3. Kontratın gerçekleşebilmesi için kaç kaybın yok edilmesi gerektiğini hesaplamak**
- 4. Bu kayıpların hangi teknikle yokedileceğini bulmak**
- 5. Birden fazla teknik kullanılacaksa bu teknikleri sıralamak**
- 6. Kozların ne zaman oynanması gerektiğine karar vermek**

Bu planın içinde henüz hiç duymadığımız terimler var. Önce bu terimleri öğrenelim.

Temel El

Koz oyunu planında kazandığımız eller değil kaybettiğimiz eller sayılır. Bunlara KAYIP adı verilir. Kayıp sayarken iki eli ayrı ayrı düşünürsek bir renkten çok sayıda löve kaybedebildiğimizi görürüz. Bunu engellemek için iki elden bir tanesi seçilir ve diğer el o ele yardımcı olarak düşünülür. Seçilen bu ele TEMEL EL denir. Temel el seçilirken bakılması gereken şey kozlardır. İki elin arasında koz adedi bakımından fark varsa **koz sayısı fazla olan el temel eldir**. Eğer iki elin de koz adetleri eşitse en iyi ikinci renk bulunur ve o ikinci renk hangi elde iyi ise (önce uzunluk sonra kalite bakımından) o el temel eldir.

Temel eli tespit ettikten sonra sırada o elin kayıplarını yani verdiklerini saymak var. Kayıp sayarken yine renkleri teker teker inceliyor ve temel elin karşısındaki elin sadece alıcı kartlarının kayıpları azalttığını düşünüyoruz.

♠ R72

♥ D74

♦ 54

♠ A53

♥ R862

♦ A76

İlk örnekte temel el neresi olursa olsun bu elde 1 kayıp vardır. İkinci örnekte temel el aşağı taraf ise 3 kayıp, yukarı taraf ise 2 kayıp vardır. Çünkü Rua ve Damın As gittikten sonra bir el getireceğini düşünürsek aşağıdaki el 1 el alıp 3 el verir, yukarıdaki el ise 1 alıp 2 el verir. Son örnekte temel el aşağıdaki el ise 2 kayıp, yukarıdaki el ise 1 kayıp vardır.

Kayıpların rakip tarafından alınabilme hızları oyundaki temel zamanlamayı ayarlayan en önemli faktördür. Yine yukarıdaki örnekleri ele alırsak ilk örnekteki 1 kaybın defansa el getirebilmesi için sizin o renkteki alıcılarınızın gitmesi gerekir. Yani defans ancak iki kez Pik oynadıktan sonra As ve Ruayı yokeder ve üçüncü dönüşte bir Pik lövesi alabilir. Bu sebeple ilk örnekteki kayıba 3.tur kayıp veya 2 durdurucusu olan kayıp denir. İkinci örnekte Rua ve Damın bir löve alacağını varsaymıştık. İkinci örnekteki kayıplardan biri, As Kör, rakip tarafından hemen alınabilir fakat diğer kayıplar biz bir el aldıktan sonra yani Rua ve Dam gittikten sonra alınabilir. Son örnekte de Asımız o renkteki kayıplarımızın defans tarafından hemen alınabilmesini engelleyen durdurucudur. Gördüğümüz gibi kayıp olan renklerinize varolan durdurucular çok değerlidir. Bu durdurucuları keyfi bir amaç ile yoketmek rakibe fayda sağlar.

Artık kayıplardan kurtulma yollarını öğrenebiliriz.

Temel Elin Karşısından Çakmak

Bu teknik koz oyununun sanzatuya göre temel farkıdır. Yalnız dikkat etmeniz gereken çaka yapacağınız eldir. Biz planımızda kayıplarımızı temel ele göre sayıyorduk ve temel elde bulunan kayıpları azaltmaya çalışıyorduk. Bu sebeple kayıp olarak gördüğümüz, temel eldeki alıcı olmayan bir kartı, diğer ele çakabilirsek kar sağlayabiliriz. Tersini yaparsak yani temel elden çaka yapmaya çalışırsak, temel eldeki kayıp sayımız değişmeyecektir. Temel elden ancak iki sebep için çaka yapılabilir. Birincisi, rakip bir rengi oynadığı zaman tek çare eli çakarak kazanmak ise, diğeri ise herhangi bir amaç için temel ele antre yapmak gerekiyorsa ve tek antre çaka

yaparak löve kazanmak ise. Bu iki sebep dışında temel elden çaka yapmak yarar yerine zarar getirecektir.

Temel elin karşısından çaka yapabilmek için temel elde diğer ele göre daha uzun bir renk olması ve bu renkte kayıp olması gerekmektedir. Bu şart varolduğunda çaka yapmak için bahsedilen renk temel elin karşısındaki elde şikan hale getirilir. Bu işlem sırasında rakibe el verip vermemek alıcılarınız ile ilgilidir. Bu duruma geldikten sonra temel eldeki kayıp kart oynanır ve eğer hala diğer elde koz kalmışsa çaka yapılır. Temel elin karşısında çaka yapmak istediğiniz kayıp sayısı kadar koz olması şarttır.

♠ 9842

♥ 54

♦ R92

♣ 10652

♣ RD3

	N	
W		E
	S	

♣ A987

♠ ARDV3

♥ AR3

♦ DV5

♣ V4

Kontrat 4♠

Atak Rua ♣

Planımızı gerçekleştirmeye çalışalım. Temel El Güney çünkü daha çok kozu var. Güney, Pik renginden hiç el kaybetmiyor, Körden bir tane (3'lü Kör), Karodan bir tane (As Karo) ve Treflden iki tane (Vale ve 4'lü) olmak üzere toplam 4 kaybı var. Kontrat 4 Pik olduğuna göre 10 el almak zorundayız yani maksimum 3 el kaybedebiliriz. Demek ki bir kaybı yoketmek gerekiyor. Defans Trefl atak ederek zaten biz bir hamle yapamadan o kayıplarımızı

alacak. Karodaki kaybımız da As olduğu için rakibin almasını engeleyemeyeceğiz. Geriye sadece Kör rengi kalıyor. Kördeki kaybımızda hem iki durdurucumuz var hem de çaka yapma tekniği ile 3'lü Körü vermeme şansımız. Çünkü temel elde kayıp olan Kör rengi diğer ele göre daha uzun. Kısaca eli aldığımızda iki kez Kör oynayarak yerde Körü şikan hale getirebilir ve üçüncü dönüşte 3'lü Körümüze temel elin karşısındaki elden çaka yapabiliriz. Kozları ne zaman oynamalıyız sorusuna cevap vermeden oyuna başlamıyorduk. Çaka tekniğini kullanacağımıza göre yerde 1 koza (çünkü sadece bir karta çakacağız) ihtiyaç var. Biz önce kozları oynayıp rakipte bitirmeye çalışırsak bize çakacak koz kalır mı diye hesap yapmalıyız. Dışarıda 4 koz var. 4-0 dağılmışsa biz bütün kozları oynadığımızda yerde koz kalmıyor, demek ki bu dağılımda önce çaka yapmalı sonra kozları bitirmeliyiz. Kozlar rakipte 3-1 veya 2-2 dağılmışsa kozları bitirdikten sonra da çaka yapma şansımız var. Sonuç olarak eli alınca önce bir tur koz oynamalı, 4-0 dağıldığı anlaşılırsa durup çaka yapmalıyız, eğer 4-0 dağılmadığı ortaya çıkarsa rakiplerin kozlarını sonuna kadar bitirip daha sonra çakamızı yapmalıyız. Unutmayın ki eğer çaka yapma tekniği kullanacaksanız ve rakibin kozlarının bitirebiliyorsanız o işlemi oyunun herhangi bir aşamasında yapma lüksünüz vardır.

Bu örnekte kozdan ve çaka yapacağımız rengi şikan hale getirirken rakibin hiç el tutamıyor olması tempoyu tamamen sizin ayarlamanızı sağlıyor. Halbuki koz renginde veya çaka yapacağınız renkte rakip el tutma şansına sahipse yeni ele o başlayıp sizin bütün planlarınızı bozabilir.

♠ R83
♥ D95
♦ 92
♣ 86432



♠ ADV109
♥ AR6
♦ 1085
♣ A7

Kontrat 4♠
Atak Rua ♣

Temel el Güney ve 3 Karo ve 1 Trefl kaybına sahip. Planımız üçüncü Karoyu temel elin karşısına çıkararak yok etmek. Bu planı gerçekleştirirken Karoyu yukarı tarafta şikan hale getirmek gerekiyor. Bunun için iki kez rakibe el vermeniz gerekiyor. Benim sadece bir çakaya ihtiyacım var bu yüzden ben yerde bir koz saklasam olur diye düşünmek bu örnekte hatalıdır çünkü çaka gerçekleşene kadar rakip iki kez el alacak ve istediği kartı oynama şansına sahip olacaktır. Eğer bir kez de defans koz oynarsa yerde koz biter ve çaka gerçekleşmez. Bu sebeple tempoyu doğru ayaralayabilmek adına rakip çaka gerçekleşene kadar kaç kez el tutacaksa her sefer koz oynayacağı varsayılır (bu örnekte iki) ve sizin kaç kez koz oynayabileceğiniz ortaya çıkar (bu örnekte hiç, çünkü 1 kez bile oynasanız toplam üç tur eder ki o zaman yerde koz biter).

Aynı problem rakibin kozdan el tutma ihtimali olduğunda da geçerlidir. Siz koz oynadığınızda rakip eli alıp tekrar koz oynarsa sizin çaka yapmanızı engelleyebilir. Tek yapmanız gereken en kötü senaryoda çaka için kozun kalıp kalmadığını hesaplamaktır. Eğer bu iki durumda

akacak kozunuz kalmıyorsa nce aka yapar sonra kozları oynarsınız. Tabii ki rakipteki kozları bitirmeden aka yapmaya alıřmak bir risktir. Hem rakip sizin diđer renklerdeki alıcı kartlarınıza akabilir hem de siz aka yaparken ste aka yapabilir. Fakat tek are aka yapmaksa ve kozları bitirme lksnz yoksa bu riski almak zorundasınız. řansınızı arttırmak iin tek yapabileceğiniz ste akayı engellemek iin en byk kozlarla aka yapmaktır ki bunu ancak o byk kozları harcama lksnz olduėunda yapabilirsiniz. Yani akaları byk kozlarla yapıp daha sonra rakibe kk bir koz ile el vermemeye dikkat etmek gerekir.

Fazla Alıcı Kartlara Kayıp Kamak

Temel eldeki kayıplardan kurtulmak istediėimiz iin fazla alıcı kartlar temel elin karřısındaki elde bulunmalıdır. Fazla alıcı kart derken, temel elde karřı ele gre daha kısa olan bir renk temel elde bittiėinde temel elden aka yapma durumu olur. aka yapmak mecburi olmadığı iin temel elde bahsi geen renk bittiėinde karřı elde o renkten hala alıcı veya alıcılar varsa o kartlar oynanıp temel elden bařka bir renkte bulunan kayıplar kaılır. Demek ki bu teknik iin kayıp olan renk ve koz rengi dıřındaki iki rengin bir tanesi temel elde daha kısa olmalı ve o renk temel elde bittiėinde karřı elde hala en az bir alıcı olmalı veya olma ihtimali bulunmalıdır.

♠ RD53

♥ ARD

♦ 754

♣ 863

	N	
W		E
	S	

♠ AV1072

♥ 52

♦ A93

♣ 742

Kontrat 3♠

Atak ARD♣+V♦

Temel el Güney. Üç Trefl ve iki Karo olmak üzere toplam 5 kayıp var ve kontratımıza göre ancak 4 el verebiliriz. Defans zaten 3 Trefl kaybını hemen alıp Karo kayıplarına ulaşabilmek için Karo As durdurucusunu öldürmek için Karo oynuyor. Bizim iki Karo kaybımızdan bir tanesi yoketmemiz gerekiyor. İlk teknik (çaka yapmak) burada işe yaramaz çünkü kayıp rengin iki eldeki uzunlukları aynı. İkinci teknik için koz hariç başka bir renk bulmalıyız. O da Kör. Kör temel elde daha kısa ve iki tur sonunda temel elde Kör bittiğinde karşı elde hala bir alıcı kart bulunuyor. Demek ki üç kez Kör oynayıp üçüncü Köre elimizde bulunan Karo kayıplarından birini kaçabiliriz. Yine kozları ne zaman oynayacağımız sorunu var. Bu kayıp olan renkteki durdurucu sayımız ile ilgilidir. El tuttuğumuzda örnek elde hiç Karo durdurucusu kalmamıştı. Bunun anlamı tekniği kullanmak için rakibe el verme lüksümüz yok. Eğer bir durdurucu olsaydı rakibe bir kez el verme şansımız olurdu. Örnek elde kozları bitirirken rakibe el vermediğiniz için önce kozları bitirip sonra kayıp kaçma işlemi yapmak gerekir. Fakat kozdan

rakibe el verme durumu olsa idi önce kayıp kaçma işi yapılmalı sonra kozlara başlanmalı idi.

İlk örnekler her zaman çok kolay olur. Bizim örneğimizde de kayıp kaçma işlemini gerçekleştireceğimiz fazladan alıcı gözümüzün önünde duruyordu. Çoğu zaman o alıcıyı üretmek zorunda kalırsınız. Bu üretme işlemi daha önce öğrendiğiniz löve üretme işlemleridir (onör sağlaması, empas, uzunluk vs.). Löve üretirken kullanacağınız tekniğin özelliklerini iyi bilmek sizin ne zaman koz oynayacağınızı ne zaman kozdan önce kayıp kaçma işinize başlayacağınızı söyleyecektir. Biraz daha zor bir örnek.

♠ RV7
♥ D92
♦ AR7
♣ 6542

N
W E
S

Kontrat 4♥
Atak D♣,Doğu
As ile alıyor
a) ♣ b) ♦ oynuyor

♠ D2
♥ RV10654
♦ 653
♣ R7

Temel el Güney. Pikten 1, kozdan 1, Karodan 1 ve Treflden 2 kayıbımız var. Atak Trefl gelince Rua Treflimiz her durumda bir el alacaktır. Bu yüzden bu kaybı bire indirebiliriz. Kurtulmamız gereken kayıp Karodur. Karo kayıbından kurtulmak için çaka tekniği mümkün değildir. Kayıp kaçma tekniği için kullanacağımız bir rengimiz var o da Pik. Fakat Pikten löve üretmek için Ası çıkarmamız

(onör sağlaması) gerekir. Sonuçta rakibin Pikten el alacağı kesindir. Planımız kayıp kaçmak ise kozu ne zaman oynayacağımız sorusunun cevabı kayıp renkteki durdurucu sayısı ile ilgili idi. Defans Trefl As ile alıp Trefl dönerse, ilk soru, Karoda iki durdurucumuz kalır. Halbuki defans Trefl Astan sonra Karo oynarsa, ikinci soru, bir durdurucumuz vardır. İlk soruda rakibe iki kez el verme şansımız olmasına karşın ikinci soruda sadece 1 kez el verebiliriz. Pik renginden löve üretip kaçma tekniğini uygulamak zorunda olduğumuz için ikinci soruda tek el verme şansımızı Pik Asa vererek değerlendirmeliyiz. Halbuki ilk soruda önce Kör Asa sonra da Pik Asa el vermek için zamanımız vardır. Dolayısı ile ilk soruda kozları bitirip kaçma işlemini yapma şansımız olur ama ikinci soruda kaçma işlemini kozlara dokunmadan yapmak zorunda kalırız.

Bu fazladan alıcıları üretmeye çalışırken her zaman bir önceki örnekteki gibi onör sağlaması tekniği gelmez. Bazen empas yapmak zorunda kalabilir ve empasın başarısına göre fazla alıcıyı üretebilirsiniz. Bazen uzunluk lövesi üretmek zorunda kalır ve o rengin rakiplerdeki dağılımına bel bağlamak durumunda kalabilirsiniz. Başarı şansınız ne olursa olsun kontratınızın nasıl sonuca ulaşacağını görmeden yani planınızı tam anlamı ile yapmadan kart oynamaya başlarsanız, yer oyunu sizin için hep büyük bir problem olarak kalacaktır. Çünkü şu ana kadar öğrendiklerinize eklenecek birçok detay daha vardır.

SANZATU KONTRATLARINA ATAKLAR

İlk defans dersimize başlıyoruz. Defansın başlangıcı ilk atak kartıdır. Bu konu, belki de defansın en zor bölümüdür çünkü atak yapan oyuncuyu sadece elindeki kartlar ve deklarasyon yönlendirir. Atakçı önce atak edilecek rengi belirlemelidir. Burada birkaç genel prensip ve çoğunlukla yorum vardır. Renk belirlendikten sonra hangi kartın atak edileceği kalır. Bu konuda yorum yerine ortaklığın anlaşabilmesini sağlayan bazı kurallar vardır.

Hangi Renk?

Üç seçenek vardır. Bunlar önem sırası ile;

- Ortağın deklare ettiği renk
- Kendi uzun rengimiz (4+kart)
- Kendi kısa rengimiz (genelde 3'lü)

Ortağın rengi

Ortak deklarasyona katılabildiğine göre belli bir kuvvete sahiptir. Söylediği renk ise araya giriş rengi ise güzel 5 kart, açtığı renk ise majörken 5 kart minörken en az 3 karttır. Rakip, ortağımızın rengini duyduktan sonra sanzatu dediğine göre ortağın renginde en az bir büyük kartı olmalıdır. Fakat bu bizim ortağın rengini atak etmemiz için engel değildir. Prensip şudur; **ortağın rengi varken kendi rengimizi atak etmek için en az onun rengi kadar uzun, en az onun rengi kadar kaliteli bir renge ve uzun rengimizin dışında bir el tutarına** ihtiyaç duyarız. Bunlar elimizde olmadığı sürece ortağın rengini atak etmemiz çoğunlukla iyi sonuç verir.

Kendi uzun rengimiz

Uzun rengin en az 4 kart içerdiğini daha önceden biliyoruz. Ortağımızın deklare ettiği bir renk yoksa veya onun rengini çıkmamak için geçerli sebeplerimiz varsa kendi uzun rengimizi çıkarız.

Kendi uzun rengimizi atak etmemek için birkaç sebep vardır. Pek sık karşılaşılan durumlar olmasa da bu konudaki prensipler bilinmelidir.

İlk sebep mantığa çok uygundur. **Eğer uzun rengimizi rakipler deklarasyon sırasında koz olarak teklif etmişlerse** o rengi atak etmeme olasılığı vardır. Doğru kararı verebilmek için rakibin bizim rengimizde kaç kart vaadettiğine bakmamız gerekir. Rakip deklarasyon sırasında uzun rengimizin 5'li veya daha fazla olduğunu belirtmişse o zaman kendi rengimizden hemen vazgeçeriz. Fakat rakip sadece 4 kart vaat etmişse kendi rengimizi atak edebiliriz. Bunun için rengimizin kalitesi ve uzunluğunun bizim lehimize olması gerekir.

Diğer bir sebep ise **elimizin aşırı derecede zayıf ve rengimizin çok ümit vaatmediği** durumdur. Bu durumda ortağımızın el tutma şansı daha çok olduğundan onun uzun rengini atak etmeye (deklare etmediği) çalışmak daha iyi sonuç verebilir.

Kendi uzun rengimizi atak etmekten vazgeçmek için son sebep defansımızı nasıl planladığımız ile ilgilidir. Defanstaki oyuncular löve kazanmaya çalışırken iki yol izlerler. Birincisi löve üretmek için bazı kartları ortaklarında ümit ederek tehlikeyi göze alarak yeni renkler oynarlar, diğeri ise löve almayı umut ettikleri rengin deklaran tarafından oynanmasını beklemek için deklaranın löveleri kazanmasına izin verirler. Saldıran defansa "Aktif Defans" bekleyen defansa "Pasif Defans" adı

verilir. Yer açılmışken, defans oyuncuları hangi defans tipini seçeceklerine daha rahat karar verirler. Fakat atak yapan için bu rahatlık sözkonusu değildir. Sanzatu ataklarında defans tipi kontratın seviyesinde gizlidir. Pasif defans rakibe hediye el vermeme prensibi üzerine kuruludur. Bu sebeple 7NT kontratı pasif defans için idealdir. Çünkü hiç kimse saldırgan bir tavır yüzünden deklarana 13.lövesini hediye etmek istemez. Aynı şey rakip 6NT oynarken de geçerlidir. Fakat bu kontrat çeşidinde dikkat edilmesi gereken nokta, rakiplerin 6NT kontratına uzun renklere güvenerek değil puanlarına güvenerek gelmiş olmalarıdır. Bu durumda deklaran 12 el toplayabilmek için her renge girmek zorunda kalır. Bu yüzden defans sırasını bekleyerek deklarana hediye vermeden almayı ümit ettiği iki löveyi bekler. Halbuki rakip uzun renklere güvenerek 6NT deklare etmişse, defansın beklediği renklere sıra gelmeyecektir. Bu durumda tam tersine saldırgan bir tavır izlemek gerekir. 2NT ve 4NT kontratları, oyunculardan birinin ortağına zona veya şleme davet ettiği ve diğerinin bu daveti kabul etmediği kontratlardır. Bu durumlarda rakibin kontratının geleceği çok ufak detaylara bağlı olur. Bu sebeple löve kaynağının hangi renk olduğu bariz şekilde belli olmayan ellerde pasif defans mantığı güdülmelidir. 1NT kontratında rengimizin durumu defans tipimizi belirler. Rengimiz normalden uzun ise beklemek çok faydasız olur ama 4 kartlı renklere alternatifler düşünülmelidir. Çünkü 1NT oynanırken defans birçok kez el tutacak ve doğru defans tipini oyun ortasında bulabilecektir. 3NT kontratlarında ise bu şekilde düşünmenize gerek yoktur. Diğer durumlar söz konusu değilse uzun renginiz atak edilmelidir.

Bu bilgiler ile **kendi uzun rengimizden atak stilimize uymadığı için** vazgeçebiliriz. Onör altından

veya çatallı renklerden küçük oynamak “Aktif Defans”tır çünkü ortakta sizin onörlerinizi alıcı hale getirmek için bir güç bulmanız gerekir. Eğer bulamazsanız o rengi oynamanız deklarana hediye löve getirecektir. Onörsüz renkler ve sekans içeren renkler ise, sizin takımın onörü ezilse bile, zarar vermeyecektir. Sekanslı renkten oynadığınızda ezilen onörün eşdeğeri sizde olduğu için, boş renkten oynadığınızda ise ortağınız onörü ezilse bile deklaran kendi oynarken zaten ortağın onörünü ezeceği için zarar görmezsiniz.

Eğer kendi uzunumuzu çıkacaksa ve birden fazla alternatif atak rengi varsa seçimimizi yaparken dikkat etmemiz gereken birkaç küçük nokta vardır.

- 4/4 iki renk varsa majör renk minörden iyidir.
- 5/5 iki renk varsa kaliteli olan atak edilmelidir.
- 5’li renk kalite farkı büyük değilse 4’luden iyidir.
- 4/4 iki renk varken, alıcısı hazır olan rengi değil, üretme amacında olduğunuz rengi seçmek gerekir.
- Axxx olan renk (dört kart ise) tercih edilmez.

Kısa rengimiz

Kısa rengin hangi durumlarda seçilmesi gerektiğini biraz önceki bölümde uzun uzun konuştuk. Şimdi kısa renklerin içinden hangisini seçmemiz gerektiğine karar vermeliyiz. Ortağın uzun rengini bulmaya çalışırken okunmamış renkler seçilmelidir. Eğer bir tane okunmamış renk varsa (yeşil renk tabir edilir) seçim yapmak kolaydır. Eğer birden fazla renk varsa deklarasyonu incelemek gerekir. Doğru kısa rengi bulmak için iki durum incelenir. Birincisi rakip olası renkleri neden deklare etmedi yani o

renkler rakiplerin hangisinde uzun değil ve ikincisi ortak olası renkleri deklare etme fırsatı yakaladı mı?

Kuzey	Siz	Güney	Ortak
1♣	Pas	1♥	Pas
1NT	Pas	3NT	Pas
Pas	Pas		

Okunmamış iki renk (Karo/Pik) için söylenebilecekler şunlardır. Kuzey oyuncuda ne 4'lü Karo ne de 4'lü Pik vardır. Güney oyuncuda ise 4'lü Pik olabilir ama 4'lü Karo olamaz. Ayrıca ortağımız kendisine ilk sıra geldiğinde deklarasyona 1Pik diyerek katılabilir. Sonuç olarak ortakta olası uzunlardan Karo, Pike göre daha iyi sonuç verecek gibi duruyor.

Hangi Kart?

Ortağın rengini atak ederken sekansı olmayan oyuncu **3/5** kuralını uygular. Ortağın renginde sekans olabilmesi için iki bitişik onör yeterlidir.

Kendi rengimizi atak ederken sekansı olan oyuncu sekansının en büyük onörünü atak eder. Eğer rengimizde sekans yoksa **4.büyük** kart atak edilir. Sekans çeşitleri;

Tam sekans; En az üç onörün arka arkaya sıralandığı sekanstır. (DV109,ARDx,RDVx vb.)

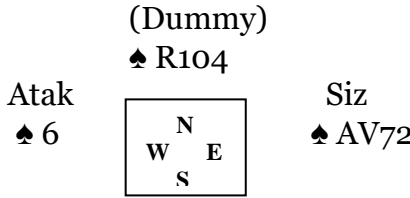
Yarım sekans; Yarım sekans normal sekansta elimizde olması gereken üç onörün üçüncüsünün elimizde olmadığı fakat üçüncü onörden bir küçük kartın elimizde olduğu durumdur. (ARV,DV9,V108 vb.)

Kırık sekans; İki veya daha çok onörlü sekansınızın üstünde sekansın en büyük onöründen aynı değerde olmayan daha büyük bir onör varsa elinizde kırık sekans var demektir. (RV10,AV10,A109,D109 vb.)

Kısa rengimizi atak etmeye karar vermişsek doğru mesajı verebilmek için o renkteki **en büyük markayı** atak etmek gerekir. Eğer iki onörlü sekansımız varsa sekans varmış gibi en büyük onör atak edilir. Ortak farkı ne yazık ki anlayamayacaktır.

Ortağımızın “atağı senin için yaptım” mesajını anlayabilmesi için en büyük markanızı atak edin demiştik. Ortağımızın bu mesajı anlayabilmesi için kullandığı bir matematiksel kural vardır, **11 KURALI**.

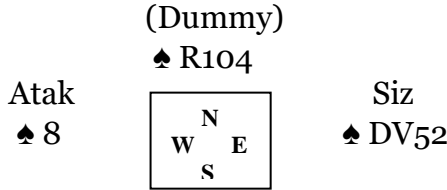
11 kuralı neden en uzun rengimizin dördüncüsünü atak ettiğimizi anlatır. Atak edenin ortağı, partnerinin atak ettiği markayı (2’li,4’lü,7’li vb.) 11’den çıkarır. Elde ettiği sayı Dummy’de, kendi elinde ve deklaranın elinde atak edilen markadan büyük kaç tane kart olduğunu gösterir. Bir örnek yapalım,



Ortağınız 6’lı atak etti. 11’den 6’yı çıkarıyoruz. $11-6=5$. Demek ki Dummy’de, sizin elinizde ve deklaranda 6’lıdan büyük 5 adet kart var. Dummy’ye bakıyoruz; 6’lıdan büyük iki kart var. Elimizde ise 6’lıdan büyük 3 kart var. Bu da demek oluyor ki deklaranın elinde 6’lıdan büyük hiç kart yok. Eğer deklaran 6’lıya yerden 4’lüyü verirse biz de

rahatlıkla 2'liyi verip 6'lının löveyi kazanmasını seyredebiliriz. Bu kural matematiksel bir kural olduğundan ispatını bilmeye gerek yok, sadece ne işe yaradığını bilmeniz sizin için yeterli olacaktır.

Bir de “sana atak ettim” mesajı verirken en büyük markamızı atak ediyorduk. 11 Kuralı, burada da işe yarar.



11'den 8'i çıkarıp 3 bulacaksınız. Dummy'de 8'liden büyük 2, elinizde de 2 kart olduğunu göreceksiniz ve böylece 8'linin dördüncü büyük olmadığını anlayacaksınız. İşte bu durum ortağınızın size “atağı senin için yaptım” mesajını verdiğini gösterir. Siz atak yaparken aynı mesajı atak ettiğiniz renk 4 kart ise de verebilirsiniz. Bu mesaj sadece kısa renk atak edilirken verilmaz. Uzun renginizi atak ederken bu mesajı vermek için ya ortağınızın el tutunca başka renk dönmesini istiyor olmanız ya da elinizde hiç kuvvet olmadığını ortağa belirtmek istiyor olmanız gerekir.

Kısaca tekrarlamak gerekirse, atakçının ortağı 11 kuralını uygulayıp deklaranda atak markasından büyük 1 veya daha fazla kart olduğunu görürse atağın normal 4.büyük olduğunu düşünmeli, deklaranda atak markasından büyük eksi sayıda kart olduğunu bulursa atağın 4.büyük olmadığını anlamalıdır. Eğer deklaranda atak markasından büyük 0 kart çıkarsa, görünmeyen bütün büyük kartlar atakçının elinde demektir. Eğer bu büyük kartlar bir sekans oluşturuyorsa atak 4.büyük değil (çünkü o zaman atakçı sekans başı çıkardı), sekans

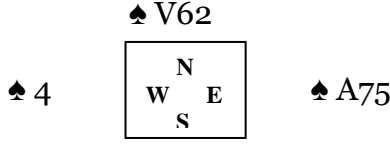
oluşturmuyorsa atak 4.büyük olarak algılanmalıdır. Tabii ki deklaranın oynadığı kart herşeyi açığa çıkarır.

Oyun ortasında atak

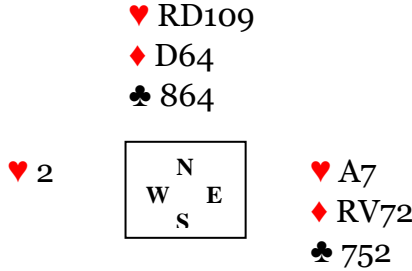
İlk ataktan sonra defans oyuncuları hem yeri gördükleri için, hem atak kurallarının verdiği bilgilerden hem de oynanan elin veya ellerin sebebini ve sonucunu düşünerek birçok bilgi elde ederler. Bu bilgiler ışığında el tutan bir defans oyuncusu oynayacağı rengi daha kolay ve daha az hata yaparak seçebilir. Bu yüzden oyun ortasında atak (kontratak) konusunda sadece hangi kart oynanmalıdır sorusuna cevap vereceğiz.

Kontratak yapacak defans oyuncusunun iki seçeneği vardır; ya atak rengine devam etmek ya da yeni bir renk oynamak. Eğer atak rengine devam edilecekse, atak edenin ortağı elinde o sırada kalan kartlardan 3/5 kuralına uygun şekilde atak eder. Elinde kalan kartlar en az 2 bitişik onörlü bir sekans oluşturuyorsa yine sekans başı atak eder. Eğer kontratak yapan oyuncu atak yapan oyuncunun kendisi ise artık o rengin ilk oynanışından birçok bilgi elde etmiş demektir. Bu durumdaki kontratak için şimdilik bir kural koymaya gerek yoktur. (Bkz. Sinyal)

Kontratak yeni bir renk oynanarak yapılacaksa, yeni rengi oynayacak oyuncu ortağına seçtiği renkten ne beklediği mesajını vermelidir. Seçilen yeni rengin en küçük kartını oynamak (sekans yoksa) “o renkten löve üretme ümidi taşıyorum”, en büyük marka ise “bu rengi senin için oynadım veya benim istediğim rengi senin oynamanı istiyorum” mesajı yani “oynadığım renkten ümidim yok” mesajı verir.



Ortağın atağını As ile aldık ve kalan iki kartımızdan 3/5 kuralına göre büyüğü 7'liyi döneriz.



Kör atağını As ile aldınız ve Kör renginden ümit olmadığını görerek başka renklere lève almaya karar verdiniz. Eğer Karo rengini seçerseniz (Aktif defans) 2'liyi, eğer Trefl rengini seçerseniz (Pasif Defans) 7'liyi dönmelisiniz.

KOZ KONTRATLARINA ATAKLAR

Koz kontratları Sanzatu kontratlarına nazaran daha dikkatli olunması gereken kontratlardır. Çünkü atak ettiğiniz renkten fire verirsiniz o onörünüzü bir daha alamayabilirsiniz. Atak edeceğinizi rengi seçtikten sonra hangi kartı atak edeceğinizi bulmak kolaydır. Koz kontratlarında da önce hangi rengi çıkacağınızı seçmeniz gerekir.

Hangi Renk?

Birazdan sayacağımız atak çeşitleri içinde ilk üç tanesi iyi atak sınıfındadır. Bu atakları yapma şansımız varsa diğer olasılıkları genelde düşünmeyiz.

Ortağın rengi

Yine ortağın deklare vermesi hem güç açısından hem renk kalitesi açısından bazı veriler içerdiğinden ortağın rengi iyi atak sınıfındadır.

Sekans

Sekans iyi atak sınıfındadır çünkü hem çabuk löve üretme şansına sahip oluruz hem de hediye löve verme ihtimalimiz azalır.

Singleton

Singleton atağı yaparak o rengi çakabilir hale getirmek el alma ihtimalinizi oldukça arttırır. Yine de koz dışındaki bir renkten singletonunuz varsa onu atak etmemek için üç

neden vardır. Bu üç nedenden biri varolduğunda singleton tercih edilmemelidir.

İlk durum ortağınızın size çaka verme şansının olmamasıdır. Bunun gerçekleşebilmesi için onun el tutamaması gerekir. Demek ki ortak çok zayıf ise singleton atak etmemek gerekir. Diğer bir durum çakararak alacağınız koz lövesi ile çakmadan alacağınız koz lövesi aynı ise. Bu durumda koz lövelerinizi çakararak almak deklaranın dışarıdaki kozları rahatça bitirmesini sağlar. Son durum ise koz adedinizin deklaranı oldukça rahatsız edecek boyutta olmasıdır. Siz çaka aldığınızda bu kötü koz dağılımı dengelenecek ve deklaran koz rengindeki kontrolünü yitirmeyecektir.

Bu üç iyi ataktan en az iki tanesi aynı anda atak eden oyuncuya gelirse bu atakların arasından seçim yapmak gerekir. Singleton atağı başka renkten AR olmadığı müddetçe ilk sırada yer alır. Başka renkten AR varsa önce Rua atak edilip yere bakılır sonra singleton renk oynanır (bu ters hamle ortağa ikinci oynanan rengin singleton olduğu mesajını vermek için yapılır). Eğer hem ortağın rengi hem de sekansınız varsa, sekansınız çok güçlü olduğunda (AR, RDV vb.) sekans diğer durumlarda ortağın rengi atak edilir.

Diğer atak çeşitlerinden bir tanesini seçmek zorunda kalırsak önce defans tipimize (Aktif-Pasif) karar vermek gerekir. Bu kararı verirken sanzatu oyunlarındaki gibi seviyeye bakmayız. Doğru kriter elimizin deklaran için problemlili olup olmadığıdır. Eğer deklaran için, koz renginin kötü dağılımı, rakibin ikinci uzun renginin kötü dağılımı, elinizdeki onörlerin deklaran için kötü tarafta

olması gibi sürprizleriniz varsa Pasif Defans, herşey onun için olağan geliştcekse Aktif Defans tercih edilmelidir.

Uzun renk

Uzun renk aka amacı gütmediğimiz 3+kart içeren renklerdir. Bu renkler arasında seçim yaparken defans tipimize dikkat etmemiz şarttır. Bu konuda bilinmesi gereken en önemli kural uzun renk çıkacaksanız ve o renkte As varsa sekans olmadığı müddetçe o renkten küçük atak edilmez. Mutlaka o uzun rengi atak etmek istiyorsanız sekans varmış gibi As atak etmelisiniz.

Koz atağı

Deklaranların kozlarını ne zaman oynadıklarını ne zaman ertelediklerini öğrendik. En bilinen durum temel elin karşısından aka alma durumu idi. Bu yüzden defans oyuncularını deklarasyon böyle bir bilgi verdiğinde yani temel elin karşısında aka yapılabilecek bir renk olduğu bilgisine sahip olunca koz atak ederler.

Koz atak etmenin diğeri bir sebebi defans tipimizin pasif olduğu durumda hiçbir rengin bu defans tipini uygulamak için uygun olmamasıdır.

Koz atak etmek için son sebep, rakip zayıf bir elle kontratı bizden almışsa ve rakibin tek löve kaynağı, kozları çok uzun olduğu için her iki taraftan yapacakları akalarsa, bu akaları engellemektir. Bunun için rakibin kozu hariç her rengi oldukça iyi durduruyor olmak gerekir.

Doubleton

Çaka yapmak için doubleton atağı gücünüz çok az ise daha işlevseldir. Doubleton atağı bu yüzden sıklıkla pasif defans tipini uygulamak için tercih edilir.

Hangi Kart?

Koz kontratlarında sekans olmayan renklerde kullanılan **tek kural 3/5** kuralıdır. Koz kontratlarında iki bitişik onör sekans sayılır ve sekans olunca yine büyük onör atak edilir.

Koz renginden atak yaparken 3/5 kuralını uygulamaya gerek yoktur.

Koz kontratlarında **As altından çıkmanın yasak** olduğunu unutmamanız gerekir. O rengi herhangi bir sebepten ötürü mutlaka çıkacaksanız küçük değil As atak etmelisiniz.

Oyun ortasında ataklar

Koz oyununda kontratak yaparken oynayacağınız kartın kuralları ilk atak kuralları ile tamamen aynıdır. Kontrak sırasında ister atak rengine devam edin ister yepyeni bir renk oynayın, sekans olma durumunda sekansın büyüğü, sekans olmama durumunda ise **3/5** kuralı uygulanır.

YER OYUNUNDA GELİŞMİŞ TEKNİKLER

Boşlama tekniği

Bir renkte kesin alıcımız var ise aslında o alıcıyı istediğiniz zaman kullanma şansına sahipsiniz. Uzunluktan löve üretmeyi öğrenirken Boşlama Tekniği hakkında biraz bilgi vermiştik. Boşlama Tekniği, eli kazanma fırsatımız varken rakibin kazanmasına izin vermek anlamına geliyor. Uzunluk lövesi üretirken biz, oynadığımız renkte boşlama yapmayı gördük. Bu konuda bahsedeceğimiz boşlama ise rakibin oynadığı rengi alma şansı varken onların kazanmasına izin vermekle ilgili.

İster renge siz başlamış olun ister rakip başlamış olsun boşlama tekniği iletişim ile ilgilidir. Kendi oynadığımız renkte boşlama yapmak kendi iletişiminizi koparmamak, rakibin oynadığı renkte boşlama yapmak rakibin iletişimini koparmak için yapılır.

	♠ A32	
	♥ A82	
	♦ AV1073	
	♣ 86	
♠ 965		♠ 10874
♥ 1064		♥ DV95
♦ 62		♦ R4
♣ RV742		♣ D93
	♠ RDV	
	♥ R73	
	♦ D985	
	♣ A105	

4'lü Trefl atağından sonra 3NT oynuyorsunuz. İlk önce kesin alacağınız löveleri sayalım. 3Pik, 2Kör, 1Karo ve 1Trefl. Toplam yedi löve. Eksik olan löveler sadece Karodan gelebilir. Karo renginde ise Rua eksik. Karoyu nasıl oynayacaksınız? Tabii ki empas ve bu empası zorlayarak yapıp rengi sağlamaya çalışacaksınız. Eli alınca Dam Karoyu oynayıp Rua görünmedikçe yerden küçük koyacaksınız. Empas geçmezse ne olacak? Hiçbir önemi yok. Çünkü üç löve üretmiş olacaksınız. Zaten sizin sadece iki löveye ihtiyacınız vardı. Yani baştaki yedi löve ile beraber toplam on löveye gelmiş oldunuz.

Yukarıdaki analiz bir açıdan bakıldığında doğru. Fakat 4'lü Trefle Doğu Damı koyup siz de As ile aldığınızda ve Karo empasının geçmediği durumda, Doğu-Batı siz 10 lövenizi sağlamışken sizden önce sağladıkları 4 Trefl lövesini çekiyorlar ve Rua Karo ile beraber toplam 5 löve alıyorlar. Bir içeri.

Şimdi Trefl atağını iki kez boşladığınızı ve üçüncüyü mecburen aldığınızı düşünelim. Sonra yapmanız gereken Karo empasını atıp Doğu'ya kaybettiğinizi. Şimdi Doğu'da Trefl kalmamıştır. Artık defans sağladıkları Trefldeki uzunluk lövelerini alamayacak durumdadır. Sonuç 3NT +1.

Peki ya Doğu Rua Karoyu aldığı anda oynayacak bir Trefli daha kalmışsa? Atak edilen rengin en az dörtlünden yapıldığını varsayarak o durumda Trefllerin şöyle dağıldığını görecektik. Batı RV74 – Doğu D932. O zaman da defans sadece üç Trefl lövesi alabilecek ve Rua Karo ile beraber ancak dört löve alabileceklerdi.

Atağı kaç kez boşlamamız gerek? Bu soruya cevap verirken kural koymak yerine mantığı kullanmak daha iyi sonuç verecektir. Sizdeki toplam kart sayısına göre defanstaki toplam kart sayısı da bellidir. Bu kartlar

defansta nasıl dağılırsa sizi batıracağını düşünün ve kısa taraftaki kart biterken tek durdurucunuzu kullanın.

Yukarıdaki örneği ele alalım. Dışarıda 8 kart var. Eğer bu kartlar 5-3 dağılmışsa, defans dört löve sağlar. Ve ben dışarıya verdiğim el ile beraber defans toplam 5 löve alabilir. 5-3 dağılıma önlem olarak kısa taraf yani 3 kartı olan defans oyuncusunun kartı biterken yani 3.turda durdurucumu kullanmalıyım.

Bizdeki kart sayısı 6 iken dışarıdaki kart sayısı 7'dir. Ve eğer 5-2 dağılım bizi batırıyorsa durdurucumuzu 2.turda kullanmalıyız. Yok eğer hem 5-2 hem de 4-3 dağılım bizi batırıyorsa o zaman 3.turda durdurucumuzu kullanmalıyız.

Sanzatuda boşlama tekniği genelde rakip bizim en zayıf rengimizi atak ettiğinde kullanılır. Rakibin bizden önce batırıcı löveleri üretme şansı varsa tek çare onların iletişimlerini koparmaktır. Aynı teknik rakibin iyi renginden bizim iki alıcımız varken de uygulanabilir. Zaman olarak dezavantajlı durumda olmamız için, eksik lövelerimizi tamamlayana kadar rakibe iki kez el vermek durumunda olmamız gerekir. Bu durumda yine boşlama tekniğine başvururuz.

Koz oyunlarında ise boşlama tekniğini genelde elin belli bir oyuncuda kalmasını istediğimiz zaman kullanırız. Bizim için belli bir rakip tarafından oynanması tehlikeli bir rengimiz olduğunda o oyuncunun el tutmasını istemeyiz. Bunu engellemek için de diğer rakip oyuncunun kazanamayacağı bir kart ile el almasına izin verebiliriz. İşte el tutmasını istemediğimiz rakip oyuncuya "Tehlikeli Rakip" adı verilir.

Tehlikeli Rakip

Bir önceki konudaki örnek eli hatırlayalım. Defans siz Karolarınızı sağlamadan önce Treflerini sağladı. Siz iki kez atağı boşladığınızdan sağlanan iki Trefl lövesi Batı'nın elinde kaldı. Artık sizin el vermemeniz gereken rakip Batı'dır çünkü eli Batı alırsa iki sağlam Treflini çekerek sizi batıracaktır. Dolayısı ile örnek elde "Tehlikeli Rakip" Batı'dır. Siz defansa el verirken Doğu'ya el verebilirsiniz çünkü onda ortağına geçecek Trefl kalmamıştır.

Siz, boşlama tekniği sayesinde rakiplerden sadece bir tanesi tehlikeli rakip durumuna getirir ve eksik lövelerinizi sağlarken eli rakibe vermek durumundaysanız en azından tehlikeli rakibin ortağına vermeye çalışırsınız. Tabii ki bu eksiklerinizi üreteceğiniz rengin durumu ile alakalıdır. Eğer löve üreteceğiniz renk şu şekilde olursa eli hangi defans oyuncusuna vereceğinizi bilemezsiniz.

◆ RV103

◆ D95

Çünkü As eğer tehlikeli rakipte ise çözüm yoktur. Umut etmekten başka birşey yapamazsınız. Fakat üreteceğiniz renk aşağıdaki gibi olunca

◆ AV1073

◆ D95

Tehlikeli rakip soldaki rakip oyuncu ise problem biter çünkü empasınız başarısız olsa bile eli tehlikeli rakibin ortağı alır. Löve üreteceğiniz renk bazen size seçenek verir.

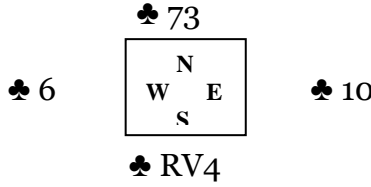
- ◆ AV1072
- ◆ R63

Bu renkten löve üretmeye çalışırken iki teknik birden kullanılabilir. Bir tanesi ilk bakışta gözüken yukarıdaki elde bulunan çatalı kullanarak empas yapmaktır. Diğeri ise yukarıdaki elden Vale oynayarak rakibin Damını ezmek amacı ile empası zorlayarak yapmaktır. Bu tekniklerden hangisini kullanacağınız tehlikeli rakibin kim olduğu ile direkt olarak ilgilidir. Eğer tehlikeli rakip soldaki rakip ise normal empasınızı yaparsınız. Tehlikeli rakip sağdaki rakip ise bu sefer Vale oynayarak eli ona vermeyi engellersiniz. Eksik lövelerinizi üretirken normal tekniklerin dışına çıkabilirsiniz.

- ◆ 1092
- ◆ ARV73

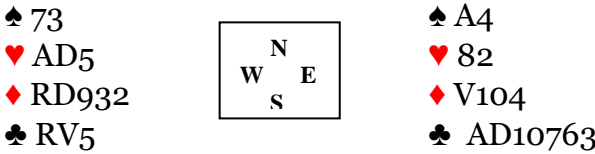
Löve üretmek için böyle bir renge sahipseniz ve tehlikeli rakip soldaki rakip ise normal oyun olan empas yerine As ve Ruayı çekerek şansınızı biraz arttırabilirsiniz. Eğer empas başarılı oluyorsa eli zaten soldaki rakip alamayacaktır fakat Dam soldaki rakipte ise bir veya iki parça olduğu durumda empası reddederek şansınızı arttırırsınız. Soldaki rakipte Dam en az üç parça ise sorun çözümsüzdür. Tabii ki bu tarz bir oyunun oynayabilmek için bu renkten üretmek istediğiniz el sayısının en fazla iki olması gerekir. Bu renkten toplam beş löve almanız gerekiyorsa empas atıp tutmasını ümit etmekten başka çare yoktur.

Şimdi başka bir örnek verelim,



6'lı Trefl atağına Doğu 10'luyu koyar ve siz Vale ile alırsınız. Doğu'nun 10'lu koyması AD Treflin Batı'da olduğunu gösteriyor. Eğer oyun ortasında Doğu'ya el verirsiniz ve o da Trefl oynayabilirse Ruanız Batı'nın AD çatalı içinde kalır ve defans tüm Treflerini alır. Yani "Tehlikeli Rakip" Doğu'dur. Bu örnek sayesinde şu şekilde bir genelleme yapabiliriz. Eğer boşlama tekniği ile defans oyuncularının birinde defansın ana rengini bitirmeyi başarmışsak tehlikeli rakip, elinde alıcı kartları kalan rakiptir, yani defans renginin asıl sahibi. Fakat defans oyuncularının aralarındaki iletişim henüz kopmamışsa tehlikeli rakip defans renginin asıl sahibinin ortağıdır. Bu prensip defansın ana renginde iki alıcımız olduğunda bizim genelde can simidimiz olur.

Aşağıdaki örneği inceleyelim.



3NT oynuyorsunuz ve 9'lu Trefl atağı geldi. 8 löve sayıyorsunuz, 1 Pik,1 Kör ve 6 Trefl. Karolar sizin için en kolay löve üretme yolu. Ası çıkarttıktan sonra 4 löve üretmiş oluyorsunuz ve toplam 12 löve almış oluyorsunuz. Şimdi atağın Trefl değil küçük Pik olduğunu düşünelim.

Artık o güzel Karo rengine elveda diyebilirsiniz çünkü rakipler Pik atağından sonra renklerini sağladılar ve sağladıkları renkten en az 4 löve alacaklar (en dengeli 5-4 dağılıbilir). Eğer onlara As Karoyu da verirseniz siz 9 löve almadan önce rakipler 5 löve alırlar ve bir batarsınız.

Eksik olan lövenizi bulabileceğiniz başka bir renginiz var; Kör. Körden AD çatalınız var. Eğer Ruayı iyi yerde bulursanız ve empas yaparsanız %50 başarılı olursunuz. Demek ki yapacağınız en iyi oyun 6 tur Treflinizi çekmek ve çatalınıza doğru bir Kör oynamaktır.

Alternatif çözümlerden doğru olanı seçmek

Oyun planı yapmayı öğrendiğimizden beri, kontratımızın başarıya ulaşabilmesi için kullanacağımız teknikleri daha hızlı görmeye başladık. Eğer kontratımızın geleceği bu tekniklerden sadece bir tanesinin başarısına bağlı ise kararsızlık yaşamamız söz konusu değildir. Tekniği uygular ve sonuca razı geliriz. Eğer kontratımızı başarıya ulaştırabilecek birden fazla teknik varsa en iyi oyunun ne olduğunu bilmemiz gerekir.

♠ 82

♥ AV52

♦ RV2

♣ A1042

	N	
W		E
	S	

♠ A7

♥ R8

♦ A8543

♣ RDV6

6NT oynuyorsunuz ve Rua Pik atak geldi. 9 hazır löveniz var ve eksik olan 3 löve sadece Karodan gelebilir. Ne önce Trefleri çekmeli ne de Kör empas atmalısınız. Tek yapılacak olan eli alıp Karo empas atmaktır.

Gördüğünüz gibi yukarıdaki örnekte çözüm için tek bir teknik vardı. Fakat bazen kontratınızı gerçekleştirmek için birden fazla seçenek olur. Bu durumda asıl hedef her seçeneği denemek olmalıdır. Önce bir seçeneği deneyip eğer başarısız olursanız diğer seçeneği denemek her oyuncunun isteği olmalıdır. Fakat böyle bir durum çoğu zaman mümkün olmaz çünkü bir alternatifi deneyip başarısız olduğunuzda defans sizin diğer alternatifi denemenize fırsat vermeden kontratı batırma fırsatı elde edecektir. Kısaca her alternatifi denemek için çok önemli bir güce sahip olmalısınız. **ZAMAN**. Bu güce sahip bir deklaran oyuna başlamadan önce olası bütün seçenekleri her olası sıra ile kafasından oynamalı ve her seçenek başarısız olduğunda diğer seçenek için zaman kalıp kalmadığına bakmalıdır. Eğer bütün alternatifleri deneyebildiği bir sıra bulursa asıl hedefine ulaşmış olur.

Eğer alternatifleri birlikte deneme şansı yoksa, deklaran bir seçim yapmak durumunda kalır. Bu seçim alternatif çözümlerin başarı şansına göre yapılır. Bu sebeple her kullandığınız tekniğin özelliklerini iyi bilmeniz gerekir.

TEKNİK	Başarı yüzd.	El verme
Onör Sağlaması	%100	% 100
Basit Empas	%50	% 50
Onör Kaçırma	%50	% 100
Zorlayıcı Empas	%50	% 50
Çift Empas	%75	% 75

Uzunluktan löve üretme tekniğini ele alırsak rakiplerdeki toplam kart sayısı başarı yüzdesini gösterir.

Rakipte 4 kart varsa	2-2	%41
	3-1	%50
Rakipte 5 kart varsa	3-2	%68
	4-1	%28
Rakipte 6 kart varsa	3-3	%36
	4-2	%49
Rakipte 7 kart varsa	4-3	%62
	5-2	%31

Uzunluktan löve üretme tekniği kullanırken renklerin dağılım yüzdeslerini ezberlemeye gerek yoktur. Şu şekilde özetlenebilir: “Rakipteki toplam kart sayısı tek ise en dengeli dağılım en yüksek yüzdeli dağılımdır ve %50’den fazladır, çift ise en dengeli dağılım en yüksek değildir ve hiçbir dağılım %50’den fazla değildir.”

Daha önce verdiğimiz bilgileri bu konuda da tekrar etmemiz faydalıdır.

Sadece Dam eksikse 8 kart empas 9+kart AR çek
Sadece Rua eksikse 10 kart empas 11+kart A çek
Sadece Vale eksikse 6 kart empas 7+kart ARD çek

SİNYALİZASYONA GİRİŞ

Defans konusunda ataktan sonra oyuncular birbirlerine en çok bilgiyi sinyalizasyon ile verirler. Sinyalizasyon defans oyuncularının hem oynanan renklere uyarken verdikleri kartla hem de oynanan renk ellerinde bittiği durumda attıkları kartla (defos) bilgi alışverişinde bulunmalarıdır.

Bu konu ile ilgili unutulmaması gereken en önemli nokta, **defans oyuncularının asıl görevlerinin** sinyal vermek değil **löve kazanmak** olduğudur. Bu sebeple sinyal ancak löveyi kazanma şansımız olmadığında veya löveyi kazanma şansımız var ama kazanmamayı seçtiğimizde verilmelidir. Bu sebeple sinyaller genelde küçük kartlarla verilir.

Defans oyuncuları, löveye iştirak ederken üç çeşit sinyal verebilirler. Apel, Sayı ve Preferans. Her biri oyuncusu bu üç sinyal çeşidinin ne anlama geldiğini ve nasıl verildiğini bilmesine karşın, sinyalizasyon konusunda defans oyuncuları arasında hep bir tartışma yaşanır. Bunun sebebi oyuncuların hangi durumda ne sinyalinin verildiği konusunda bir anlaşmalarının olmamasıdır. Bizim öncelikli hedefimiz sinyalleri tanımaktır.

Apel

Apel sinyali kullanan bir defans oyuncusu oynanan renkten alıcı ya da alıcı namzeti kartlara sahip olup olmadığı bilgisini verir. Bunu yaparken sinyal verdiği löveye (yani löveyi alamadığı durumda) en küçük kartı ile iştirak etmesi bu renkten löve kazanabilecek bir karta sahip olmadığını, en büyük markası ile iştirak etmesi ise işe yarama olasılığı olan bir veya daha çok karta sahip

olduğunu gösterir. Bir oyuncu bu sinyali vermeye çalışırken löve alma olasılığı olan kartı atmamalıdır.

Ortağınızın apel sinyali verdiğini biliyorsanız yapmanız gereken ortağınızın attığı karta dikkatlice bakmak ve o kartın küçük bir marka mı yoksa büyük bir marka mı olduğuna karar vermektir. Bu kararı elinizdeki ve yerdeki markaları inceleyerek vermelisiniz. Çünkü ortağın attığı 3'lü nadiren de olsa bazen en büyük marka, 8'li nadiren de olsa bazen en küçük marka olabilir.

Apel ne zaman verilir? Löveye kart veren kaçınıcı oyuncu olunduğu ile ilgilidir. Şimdilik, apel sinyali 3.pozisyonda otururken yani löveye ortağınız başlamış ve siz de kart veren 3.oyuncu iken kullanılır. Ayrıca bu sinyali sadece Sanzatu kontratlarında kullanmanız gerekir.

Eğer apel sinyali verme durumunda iseniz ve bu sinyalin yerde bulunan kartlar yüzünden gereksiz bir sinyal olduğunu düşünüyorsanız (örneğin yerdeki büyük kartlar yüzünden ortağınızın sizin attığınız karta bakmadan olumsuz bir apel vereceğinizi bildiği bir durum) bu sinyali vermez sıradaki sinyal olan sayı sinyalini verirsiniz.

Sayı

Kullanabileceğiniz ikinci sinyal oynanan renkten kaç kartınız olduğu bilgisidir. Bu bilgi birçok durumda defans oyuncularının kapalı ellerdeki dağılımı görebilmesine yarar. Bu sinyali verme yolu 3/5 kuralı ile atak eder gibidir. Yani iki kartınız varken büyük kartınızı, üç kartınız varken en küçük kartınızı, dört kartınız varken 3.büyük kartınızı ve beş veya daha fazla kartınız varken 5.büyük kartınızı verirsiniz.

Ortađınıza sayı sinyali vermiřseniz onun bu sinyali dođru anlamak iin yapması gereken attıđınız ilk kartın elinizdeki en kk kart olup olmadıđına dikkat etmektir. Eđer o renk ilk oynanırken sizin attıđınız kart en kk kartınız ise o rengin bir sonraki oynanıřına daha byk bir kart atmak durumundasınız demektir. Eđer attıđınız ilk kart kesinlikle byk bir kart ise rengin bir sonraki oynanıřına daha kk bir kart atacaksınız demektir. İřte bu bilgi ortađınızın sizin elinizde ka kart olduđunu anlaması iin ođu zaman yeterli olur. Rengin ilk oynanıřına kk ikinci oynanıřına byk kart verirseniz elinizde o renk tek sayıda (1,3,5), ilk oynanıřına byk ikinci oynanıřına kk verirseniz o renk sizde ift sayıda (2,4,6) anlamı tařır. Ortađınız o rengin ilk oynanıřında attıđınız kart aık bilgi verdiđinde ikinci oynanıřını beklemeden kart adedinizi ozebilir. Eđer ilk oynanıřtaki kart aık bir bilgi vermiyorsa rengin ikinci oynanıřını beklemek zorundadır.

Ortađınız sizde rengin tek adet mi yoksa ift adet mi olduđunu anlaması tam sayıyı anladıđını gstermez. Ortađınızın yapması gereken bir iřlem daha vardır. Sizde olabilecek btn kart sayılarına gre deklaranda olabilecek btn olası kart adetlerini hesap etmeli ve hangi olasılıkların mmkn olup hangilerinin mmkn olmadıđını bulması gerekir. Bu iřlem sonunda bazen sizdeki tam sayıyı bulabilir.

Sayı sinyali ne zaman verilir? Birok durumda kullandıđımız bu sinyali ncelikle 3/5 kuralını uyguladıđımız btn atak ya da kontrataklerde vermiř oluruz. Diđer kullanım alanı koz kontratlarında 3.pozisyonda olduđumuz durumdur. Ayrıca lveye iřtirak ederken 2.pozisyonda ve 4.pozisyonda oturuyorsak yani lveye rakibin bařladıđı her durumda bu sinyali veririz.

Preferans

Preferans sinyali diğer renklerdeki kuvvetinizi ortağa anlatmak için verilir. Bu sebeple oynanan renk ile ilginiz bitmiş olmalıdır. Kalan üç rengin bir tanesini de elemek gerekir. Bu, koz kontratlarında her zaman koz rengi olacaktır. Sanzatu kontratlarında ise rakibin güçlü olduğu yerde gözüken ya da bilinen renk elenmelidir. Sanzatu kontratlarında elenecek rengi belirlemek biraz göreceli olsa da başka bir çözüm yoktur. Elenen iki renk belli olduktan sonra kalan iki renkten hangisinde kuvvetiniz olduğunu bu sinyal sayesinde ortağınıza bildirebilirsiniz. Elenen renklerden bir tanesine uyarken atacağınız en büyük marka kalan iki rengin pahalısın, en küçük marka ise kalan iki rengin ucuzundan kuvvetli olduğunuz mesajı verir. Yine ortağınız atılan kartın büyük bir kart mı yoksa küçük bir kart mı olduğuna dikkat etmek zorundadır.

Preferans sinyali ne zaman verilir? Bu sinyal her pozisyonda verilebilir, atak yaparken, 2.pozisyon, 3.pozisyon veya son pozisyon. Preferans verme durumu, ortağınızın el tuttuğu anda oynanan renk dışında bir renk oynayacağından emin olduğunuz zaman verilir. Yani preferans sinyalini verirken iştirak ettiğiniz rengin ortakta bitmiş olması ya da o renkten sizin takımın löve kazanma şansının sona ermiş olması gerekir. En bilinen iki örnek bir koz kontratında oynanan renk yerde bittiğinde o rengin defansa löve getirmesi artık söz konusu değildir çünkü yer artık çaka yapacaktır. Demek ki o renk son kez oynanırken preferans sinyali verilir. Diğer durum ise ortağa çaka verdiğiniz durumdur. Ortak bir renge çakacaksa o rengi tekrar oynaması imkansızdır. Preferans vererek ortağınıza çaka yaptıktan sonra hangi rengi oynaması gerektiğini, çaka yaptığı rengi oynarken gösterebiliriz.

Defos

Defos, oynanan renkten elinizde bittiği zaman ortağa verdiğiniz bilgi idi. Defos yaptığınız renk yani iştirak edemediğiniz renk dışındaki renkler hakkında bilgi vereceğiniz bellidir. Kalan renklerden attığınız bir kart biraz önce gördüğümüz üç sinyal çeşidinden herhangi bir tanesini anlatabilir. Bu da birden çok defos çeşidi olduğunu gösterir.

Eğer defos yaparken Apel sinyalini seçerseniz, attığınız kartın rengi hakkında direkt bilgi verirsiniz. Örneğin Karo oynanırken sizde Karo kalmamış ve Kör defos ediyorsanız, elinizdeki Körler hakkında bilgi vermiş olursunuz. Attığınız büyük Kör, Körden löve alabilecek kartlara sahip olduğunuzu, küçük markalı bir Kör ise Körden löve alabilecek kartlara sahip olmadığınız bilgisini verir. (Direkt Defos)

Eğer defos yaparken Sayı sinyali oynamayı seçerseniz, defos yaptığınız rengin adedini ortağa anlatmış olursunuz. Yani aynı renklerle örneğe devam edersek Karo lövesine Kör defos etmekle elinizde kaç adet Kör olduğu bilgisini verirsiniz. (Sayı Defos)

Eğer Preferans sinyali vermeyi seçerseniz, iştirak etmediğiniz ve attığınız kartın rengini eledikten sonra kalan renklerin hangisinden löve almak istediğinizi anlatırsınız. Aynı örneğe devam edersek Karo lövesine Kör attığınızda, büyük marka kalan renklerin pahalısını yani Piki, küçük marka ise kalan renklerin ucuzunu yani Trefli beğendiğinizi anlatır. (Preferansiyel Defos)

2.BÖLÜM

TEMEL EL ve ZAMANLAMA

Temel el

Oyun planımızda ilk önce temel eli bulur, o eldeki kayıpları sayıp o kayıplardan kurtulmaya çalışırız. Temel el kozu uzun olan eldir. Koz sayıları eşitse sağlamayı istediğimiz bir yan rengi olan el temel eldir. Hem kozlar eşit hem de böyle bir yan renk yoksa çoğunlukla koz kalitesi diğerine göre farklı biçimde iyi olan el temel eldir. Böyle bir fark da yoksa temel eli bir kurala bağlı kalarak bulmaya çalışmak iyi sonuç vermeyebilir. Bu durumda yapılacak en iyi şey iki elin ayrı ayrı temel el olduğunu hayal edip iki plan yapmak ve bu iki planı kafamızdan uygulamaya koyarak kayıplardan kurtulmaya çalışmaktır. Deklaranın eli temel eldir, yer temel el olmaz önyargısı doğru değildir. Bu işi yaparken biraz zaman harcamak zorunda kalsak da bazen hiç tahmin edilmeyen el temel el olabilir.

Örnek 1

	♠ AD109	
	♥ ARV2	
	♦ D863	
	♣ 7	
♠ 6542		♠ 3
♥ 543		♥ D10986
♦ 7		♦ 10942
♣ R10983		♣ A54
	♠ RV87	
	♥ 7	
	♦ ARV5	
	♣ DV62	

Güney'den 6Pik oynuyorsunuz ve 7'li Karo atak geliyor. Uzun kozlu el yok ve 5+ uzunlukta yan renk yok. Temel eli bulmak için iki eli ayrı ayrı temel el yapalım. Temel el Güney olursa, 4 trefl kaybı vardır. Bu kayıplardan birini yerdeki ekstra Kör Rua alıcısına kaçır, diğer ikisini ise bir Trefli rakibe verdikten sonra yere çıkarız. İki kup yapmak zorunda olduğumuz için kozları bitiremeyiz. Temel el Kuzey olursa 2 Kör ve 1 Trefl kaybı var. Trefl kaybından zaten kurtulamayız. Kör kayıplarından ise temel elin karşısındaki elden çıkararak kurtulabiliriz. Bu çakaları yapmak için dışarı el vermemiz gerekmiyor. Bu iki planı yaptıktan sonra hangisinin diğerine üstünlük sağladığını bulmalısınız. Örnek elde tabii ki Kuzey'in temel el olması daha iyi çünkü çakaları yapmak için rakibe el vermek gerekmiyor, diğerinde ise el vermeniz gerek. Eğer yanlış temel eli seçerseniz rakip Trefl ile eli tutunca Karo kupu alıyor ve kontratınız batıyor.

Örnek 2

	♠ 75	
	♥ V86	
	♦ DV109	
	♣ AR32	
♠ AD		♠ V9843
♥ 109742		♥ 5
♦ 5		♦ 6432
♣ V9865		♣ D107
	♠ R1062	
	♥ ARD3	
	♦ AR87	
	♣ 4	



Kontrat 6Karo. Atak Kör 10'lu. İlk örnekte olduğu gibi Temel El'in hangisi olduğunu seçmek çok önemli. Bu yüzden yine iki eli de Temel El kabul ederek iki farklı plan yapalım. Temel El Güney olursa 4 Pik kaybı olduğunu görürüz. Bir Pik vermek zorunda olduğumuz için diğer üçü ile ilgilenelim. Rua Pik alıcı haline gelirse küçüklerden bir tanesini Kuzey'e çakıp diğerini de Rua Trefle defos edebiliriz. Gördüğümüz gibi bu planda Rua Pik alıcı hale gelmek zorunda. Temel eli Kuzey olarak seçersek iki Pik ve iki Trefl kaybımız var. Trefl kayıplarını Güney'e çakabiliriz ve Pik kayıplarından birini kozları bitirdikten sonra Güney'in dördüncü körüne kaçabiliriz. Hangi planın daha işlevsel olduğu çok açık. İkinci planda hem rakibe el vermeden kontratı gerçekleştirebiliyoruz hem de Rua Pikin alıcı olmasına gerek yok. Demek ki Temel el Kuzey olmalı ve oyunun gelişimi atağı alıp As Trefl çekip Trefl kupunu koz As ile yapmak, küçük koz ile ele gelip son Trefl kupunu Rua ile yapmak ve küçük kozu ezerek kozları bitirmek ve dördüncü Köre Pik kaçarak son lövede rakibe bir Pik vermek olmalı.

Temel eli doğru seçmek bu bölümde konuşacağımız tek konu değil. Bazı ellerde temel elin hangisi olduğu çok açık olsa bile kontratın gerçekleşmesi için hiçbir plan işe yaramıyor olabilir. Bu durumda normalin dışında değişik teknikler kullanmak işe yarayabilir. Bu tekniklerin en sıradışı olanı kısa kozlu yeri temel el yapmaktır.

Dummy Reverse

Koz sayıları iki el arasında eşit değilken kısa kozlu elin temel el olması durumudur. Bu oyunun başarıya ulaşabilmesi için uzun kozlu eldeki koz sayısının kısa kozlu eldeki koz sayısından aşağıya düşene kadar kup yapılması

gerekir, örneğin 5-3 koz varken temel eli 3'lü kozu olan el yapıyorsunuz. 5'li kozu 2 koza indirmek gerekir. Bunun için üç kez kup yapmalısınız ve bu kupları yaparken sürkup yememelisiniz. Demek ki bu kupları yapabilecek kısalık olması gerekir. Ayrıca bu kuplar yapıldıktan sonra kozları bitirebilmek gerekir, bunun için de kısa kozlu eldeki kozların büyük olması gerekir. Dikkat edilmesi gereken başka bir husus ise bu kadar fazla sayıda kup yapabilme zorunluluğu yüzünden yeterli antre olması gerekliliğidir.

♠ RV10

♥ RV

♦ D743

♣ 9852

	N	
W		E
	S	

♠ AD987

♥ AD1095

♦ A8

♣ 7

6Pik oynuyorsunuz ve atak Rua Trefl. Temel el Güney ve iki kayıp var. Trefl kayıbından kurtulmak imkansız. Karodan ise eldeki fazla alıcılara yerden üç Karo defos ederek yerde tek karo kalmasını sağlayıp eldeki Karo kayıbını yere çakabiliriz. Bu ilk bakışta doğru gözükabilir ama yapılması imkansızdır çünkü eldeki Kör alıcılarını oynarken rakip mutlaka çakacaktır. Eğer kozları bitirsek yukarıdaki planın ikinci bölümünü gerçekleştirmek imkansız olur. Demek ki düşündüğümüz planı uygulamak söz konusu değildir. Normal şekilde kontratın başarılı

olmasını sağlamak mümkün değil. Dummy Reverse tekniğini kullanmak için şartların uygun olup olmadığına bakalım. Uzun koz tarafından üç kez çaka yapabilirsek teknik işleyebilir. Öncelikle bu çakaları yapabileceğimiz bir renk var, Trefl. İkincisi Trefl çakalarını yaparken sürküp tehlikesi yok. Üçüncüsü çakaları yaptıktan sonra diğer taraftan kozları bitirebiliyoruz ve sonuncu şart bu çakaları yapıp kozları bitirebilmek için tam dört antreye (üç çaka için, bir kozları bitirebilmek için) ihtiyaç var. Bunların ikisi kozdan ikisi de körden. Demek ki bu teknik bu elde kullanılabilir. Tek olması gereken dışarıdaki kozların üç turda bitmesi. Oyun gelişiminde defansın Trefl atağından sonra koz oynadığını varsayarsak (en iyi defans) kozu yerden alıp Trefle büyük çakmak, ikinci koz ile yere geçip bir Trefle daha büyük çakmak, Kör Vale ile geçip üçüncü kez Trefle çakmak ve Rua Kör ile yere geçip dışarıdaki son kozu bitirmek, benimsenmelidir. Bu hamlelerden sonra Karo As ile yere geçip yerdeki sağlam Körleri rahatça alabilirsiniz. Sonuç olarak uzun kozlu taraftan 3 çaka lövesi, kısa kozlu taraftan 3 koz lövesi ile 6 Pik lövesi yaptınız. Beş Kör lövesi ve Karo Ası ile toplam 12 löveye gelmiş bulunuyorsunuz.

Temel el konusunda kullanılan diğer teknik “Karşılıklı Çaka” tekniğidir.

Karşılıklı Çaka

♠ 632
♥ AV96
♦ 7
♣ A5432

	N	
W		E
	S	

♠ R75
♥ RD1054
♦ AV42
♣ 6

Kontrat 4♥
Atak ♥2

Kör atağına koyduğunuz 6'lı löveyi kazanıyor ve Doğu bir Karo defos ediyor. Kısaca koz 4-0 dağılmış. Bu sizin üç Karo kaybınıza birden çakamayacağınızı gösteriyor. Eğer Pik Ruanız da uçmuyorsa defans bir koz daha oynayacak durumdadır. Böylece yerde iki koz kalır ama elde üç Karo kaybı vardır. Böylece batmak engellenemez olur.

Eğer hemen Karo çakmaya başlarsanız ele antre bulamayacaksınız. Eğer Trefl çakarak ele gelmeye çalışırsanız iki kez çakmak zorunda kalırsınız. Bu da elde iki, Batı'da üç koz kalmasına neden olur. Fakat bu o kadar kötü birşey değil. Çünkü ne Trefle üste çakılma tehlikesi var, ne de sizin elinizde kalan iki kozun almama tehlikesi. İsterseniz aldığımız löveleri sayalım:

Atak edilen Kör, As Karo, 1.Karo kupu, As Trefl, 1.Trefl kupu, 2.Karo kupu, 2.Trefl kupu, 3.Karo kupu ve elde kalan son iki koz. Toplam 10 löve.

Bu teknik de diğeri gibi normal bir plan ile başarıya ulaşamadığında aklınıza gelmelidir. Şartların oluşabilmesi

için iki elde de kısıklık olması gerekir. Çakalar yapılırken üste çakılma olasılığı olmaması ya da çok küçük olması gerekir. Bu şartlar varolduğunda oyuna başlamadan önce her yaptığınız çakayı bir löve olarak sayıp toplam kaç löve aldığınızı tam olarak biliyor olmanız gerekir. Bu löveleri sayarken rakibe el vermek zorundaysanız rakibin el tutunca koz oynayabileceğini unutmayın. Eğer defans el tutunca koz oynarsa çakaların adedi düşecektir. Bütün şartlar oluşmuş ve toplayacağınız el sayısı da yeterli ise aşağıdaki kuralı okuduktan sonra oyuna başlayabilirsiniz.

Eğer “Karşılıklı Çaka” oyunu oynamaya karar verdiyseniz ve yukarıdaki şartlar yerine geldi ise, karşılıklı elden çakmaya başlamadan önce iki eldeki alıcı kartlarınızın tamamını çekmelisiniz. Çünkü siz çakalara başladığınızda rakiplerin elinde de çaka yapacağınız renkler bitecek fakat onlar sürküp yapamadığından defos yapacaklardır. Eğer sizin almayı planladığınız alıcıların olduğu rengi boşaltırlarsa çakalar bitince sizin alıcılara çakacaklardır. Unutmayın ki hem kozları bitirip hem karşılıklı çakaya oynayamazsınız. Bu yüzden onlarda koz kalacaktır. Bu kozlar da sizin yan renklerdeki alıcılarınızı çekmenizi engelleyecektir. Bu kural, bu tekniğin en önemli kuralıdır.

Zamanlama

Bir briç elini oynarken renklerin oynanış sırası en az tekniklerin doğru kullanılması kadar önemlidir. Bu konu ile hazır lövelerimizi nasıl çekeceğimizi öğrenirken ilgilenmeye başladık. “Hazır löveleri çekerken bloke renk yoksa renk sırası önemli değil, fakat bloke renk varsa önce bloke renk oynanmalıdır” prensibi ile başlayan zamanlama konusu en çok koz kontratlarında “kozları oynamaya ne

zaman başlamalıyım” sorusu ile ne kadar önemli olduğunu farkettiler. Aslında oyun planımızda yapmayı düşündüğümüz her hamlenin yapılış şeklini düşündükten sonra bir de o hamlenin sırasını düşünmemiz gerekir.

Örnek 1

	♠ 96	
	♥ 7654	
	♦ 542	
	♣ D973	
♠ 1075		♠ 84
♥ 1093		♥ RD82
♦ D1096		♦ V3
♣ A82		♣ RV1065
	♠ ARDV32	
	♥ AV	
	♦ AR87	
	♣ 4	

Kontrat 4Pik ve atak 10’lu Kör. Temel el olan Güney’de bir Kör, iki Karo ve bir Trefl kaybı var. Genelde oyuncular As Körü alıp kozları bitirirler ve sonunda farkederler ki eldeki Karolardan birini vermemek için 3-3 Karo dağılımına ihtiyaçları var. Bu problemi önceden görebilen deklaranlar, eldeki Karo kayıplarından birine yerden çıkılabileceğini ve koz çekme işinden önce Karoların oynanması gerektiğini farkederler. AR Karo çekilip defansa Karo verilir. Eğer Karolar 3-3 dağılmışsa son Karoya çıkmaya gerek kalmaz. Eğer 4-2 Karo varsa 4’lü karosu olan defans oyuncusunda 10’lu Pik olması gerekir. Böylece eli tekrar tutunca kayıp son Karoya yerdeki 9’lu Pik ile çakar ve sürküp yemeyiz.

Örnek 2

	♠ 63	
	♥ RV105	
	♦ D43	
	♣ AR62	
♠ RV974		♠ D82
♥ 7		♥ 3
♦ AV9		♦ 10865
♣ DV103		♣ 98754
	♠ A105	
	♥ AD98642	
	♦ R72	
	♣ ----	

Batı 1Pik ile araya giriş yaptıktan sonra kontrat 6Kör ve atak Dam Trefl. Güney'in iki tane Pik ve iki tane Karo kaybı var. Bu dört kayıptan ikisi yerdeki AR Trefle kaçılacak. Eğer iki Karo kaçarsanız bir Karo ve bir Pik verirsiniz. Eğer iki Pik kaçarsanız Pik vermezsiniz ama rakip sizin bir Karo onörünüzü ezince iki Karo verirsiniz. Demek ki ilk lövede doğru defos yok. Bu durumda Trefle kayıp kaçma işini ertelemeli ve ilk Trefle çakmalısınız. Bir tur kozdan sonra Karo Asın yerini tahmin ederek bir Karo onörünüzü uçurmaya çalışırsınız. Örnek elde Karo Asın Batı'da olma ihtimali çok yüksek. Bu mantıkla Karoyu Dama doğru oynayıp kaçırmaya çalışırsınız. Eğer Batı Asını ilk turda alırsa artık iki Trefle iki Pik kaçır ve kontratı yaparsınız. Eğer Batı ilk Karoya küçük koyarsa Dam ile kazanır ve şimdi AR Trefle iki Karo kaçarak hiç Karo vermemiş olursunuz. Artık bir Pik verip üçüncü tur Pike kısa kozdan çakarak 12 löve sizin olur.

Kötü koz dağılımı

Kozların kötü dağılımını farketmediğinizde ya da zaten az koz ile oynamak zorunda kaldığınızda rakipteki kozları bitirme şansınız olmaz. Bu durumda temel elden çaka yapmak birçok oyun sonuna olanak tanır. Sonuçta ya siz ihtiyacınız olan löveyi toplamış olursunuz ya da rakip çakmak zorunda kaldığından üste çakarak koz hakimiyeti sizde kalmış olur.

Örnek 1

	♠ A6	
	♥ 10865	
	♦ AR32	
	♣ 974	
♠ V983		♠ 5
♥ RV72		♥ D943
♦ 104		♦ DV97
♣ RD10		♣ V852
	♠ RD10742	
	♥ A	
	♦ 865	
	♣ A63	

Rua Trefl atağını aldınız. Kozlar 3-2 dağılmışsa 10 eliniz hazır. Sadece kötü koz dağılımını düşünürseniz doğru oyunu bulabilirsiniz. As Körü çekin ve önce Rua sonra As Pik oynayın. Kozlar 3-2 ise Kör çaka ele gelip son kozu çekin. 4-1 kozu görürseniz bir Köre çakın. As Karo yere ve bir Kör daha çakın. Rua Karo yere ve 4. Köre çakın. Üste çaka yerseniz zaten kontrat olmaz. Üste çaka yemezseniz 6 koz almış olursunuz. Toplam 10 el.

İKİNCİ ve ÜÇÜNCÜ ELİN OYUNU

Üçüncü oyuncu defansta ise

Temel defans bilgilerinde üçüncü defans oyuncusunun oynanan renkten en büyük kartını koymasına gerektiğini görmüştük. Bu bölümde hem bu kuralın işleyişini hem de bu kuralın dışına ne zaman çıkılması gerektiğini inceleyeceğiz.

♠ 864
♠ RV75 ♠ A102
♠ D93

Ortağınız, herhangi bir sanzatu kontratına karşı 5'liyi atak ediyor. Deklaran yerden 4'lü koyuyor. Eğer en küçük kartınız olan 2'liyi koyarsanız, deklaran ilk löveyi 9'lu ile kazanır. Eğer yarım bir girişim yapıp 10'luyu oynarsanız, deklaran Dam ile kazanır. Bunun yerine, koyabileceğiniz en büyük kart olan Ası koymalısınız. Eğer Ası koyup 10'luyu geri dönerseniz, deklaranın Damı araya alınır. Eğer deklaran 10'lunuzu örterse, ortağın Ruası löveyi alır. Eğer örtmezse, sizin 10'lunuz löveyi kazanır ve deklaranın Damı bir sonraki lövede düşer.

Üçüncü oyuncu olarak en büyüğü koyma, löveyi kazanmasanız dahi, en iyi hamle olabilir. Görmek için As ve 10'lunuzu, deklaranın Dam ve 9'lusu ile değiştirelim.

♠ 864
♠ RV75 ♠ D92
♠ A103

Yine atak 5'li ve yerden yine küçük konuldu. Elinizdeki en büyük kartı koymaya korkmamalısınız. Deklaran Asını alabilir, fakat siz takımınız için üç löve üretmiş olursunuz. Eğer 2'liyi ya da 9'luyu koyarsanız deklaran löveyi 10'lu ile kazanırdı ve elinde hala As duruyor olurdu.

Bu dağılımda deklaranın Ası yıkıldıktan sonra, defansın lövelerini alması çok kolaydır. Bazen defans oyuncularını, üçüncü oyuncu büyük koyduktan sonra bile ürettikleri löveleri almak için dikkatli olmalıdır. Ortağın Valesi ile deklaranın 10'lusunu değiştirelim.

♠ 864
♠ R1075 ♠ D92
♠ AV3

Ortak 5'liyi atak ettiğinde ve siz Damı koyup, deklaranın Asını çıkarttığınızda kalan kartlara bakalım.

♠ 86
♠ R107 ♠ 92
♠ V3

Defansın, ürettiği üç löveyi almak için, Batı'nın değil, Doğu'nun rengi geri oynaması gerektiğine dikkat edin. Farzedelim Batı, Doğu'dan önce eli kazandı. Eğer Batı bir Pik oynarsa, Rua veya küçük bir Pik, deklaran Vale ile bir löve kazanacaktır. Bunun yerine, Batı başka bir renk oynamalı ve Doğu'nun eli kazanabileceği bir antre bulmaya çalışmalıdır. Doğu eli kazandıktan sonra problem yoktur. Doğu, Piki oynadığında, deklaranın Valesi araya alındığı için defans ürettiği üç löveyi rahatça alır.

Kuralımızı biraz genişletelim. Üçüncü oyuncunun büyük oynamasındaki amaç löveyi kazanmak veya ortakta

alıcı kartlar üretmektir. En büyük değerdeki kartınızın eşdeğeri de elinizde ise bu kartların hepsi aynı işi görecektir. İşlevsel farkı olmasa da siz büyük kartlarınızın değer olarak en küçüğünü oynamalısınız. Bu prensibin ne işe yaradığını görebilmek için Kör rengini aşağıdaki şekilde dağıtalım.

♥ 853

♥ R1064

♥ DV2

♥ A97

Farzedelim ortak 4'lü çıkıyor ve yerden küçük bir kart konuyor. Üçüncü oyuncu olarak büyük koymalısınız. Buna rağmen, Dam ve Valeniz eşit değerdedir. Herbiri eşit derecede etkili olacağından, hangisini seçtiğiniz bir fark yaratmaz. Buna karşın bir ortak ile oynadığınızı unutmamalısınız. Seçtiğiniz kart onun için bir fark yaratabilir. O sizin elinizi göremez ve bu sebeple sizde hem Damın hem de Valenin olduğunu anlayamaz.

Verdiğiniz kart ile ortağa bilgi verdiğiniz durumu daha önce görmüştünüz. Atak yaparken, sekansınızın en büyüğünü atak ederek, atak ettiğiniz kartın altındaki karta sahip olduğunuzu ama üstündeki karta sahip olmadığınızı gösterirsiniz. Bu durumda da aynı kuralı kullansa idik iyi olurdu ama burada kural şöyle diyor: “sadece yeteri kadar büyük”. Bunun anlamı, bitişik kartlarınızın küçüğünü oynuyorsunuz. Siz Vale koyunca deklaran löveyi As ile kazanıyor. Bu, ortağa Damın sizde olduğu bilgisini veriyor. Neden? Deklaranda hem As hem de Dam olsaydı, Doğu'nun koyduğu Valeyi Dam ile alırdı, As ile değil. Eğer Dam koysaydınız, deklaran As ile alınca ortak Valenin kimde olduğunu bilemeyecekti. Valeniz ile deklaranın 9'lusunu değiştirelim.

♥ R1064 ♥ 853 ♥ D92
♥ AV7

Eğer dağılım bu olsaydı, üçüncü oyuncu büyük kuralına uyararak Dam koyacaktınız. Şimdi, rengin tekrar ortağın tarafından oynanması emniyetli olmayacak – deklaran Vale ile löve kazanacak. Bitişik kartlarınızın en küçüğünü oynayarak, ortağa bir sonraki küçük karta sahip olmadığınızı, buna karşın bir sonraki kart veya kartlara sahip olabileceğinizi söylüyorsunuz.

Aşağıda löveyi kazanmak için yeteri kadar büyük oynamanızı gerektiren başka bir durum var. Kör rengini bir kez daha düzenleyelim.

♥ 98642 ♥ D53 ♥ ARV
♥ 107

Farzedelim ortak küçük bir Kör atak ediyor ve yerden küçük konuyor. Hangi Körü oynuyorsunuz? Tabii ki Vale. Löveyi kazanmak için sadece yeteri kadar büyük bir kart oynuyorsunuz. Aksini yapmanız, deklarana Dam ile hiç alamayacağı bir löve kazandırır.

Üçüncü el olarak, hangi kartın yeteri kadar büyük olduğuna karar verirken, en büyük yardımcınız rengin dağılımını gözünüzün önüne getirmektir. Ortağınızın kartlarını, atak ettiği kart hariç göremezsiniz. Deklaranın kartlarını da göremezsiniz. Fakat bazen, deklarasyon ve durumun mantığı size yardım edecektir.

♥ R8

♥ 4

♥ AD73

Ortak 4'lüyü atak ediyor ve deklaran 8'liyi koyuyor. Hangi kartı oynuyorsunuz? Tabii ki Dam. Çok kolay gözüktüyor. Yerin Ruasının araya alındığını ve Damınızın löveyi kazanmak için yeteri kadar büyük bir kart olduğunu görüyorsunuz. Şimdi, biraz değişiklik yapalım ve Damınızı Vale haline getirelim.

♥ R8

♥ 4

♥ AV73

Ortak 4'lüyü çıkıp yerden 8'li konduğunda ne yapıyorsunuz? Hangi kart löveyi kazanmak için yeteri kadar büyük? As löveyi kesin olarak kazanır, fakat Vale? Eğer ortakta Damı varsa Vale de löveyi kazanacaktır. İşte, rengin olası dağılımını hayal etmek burada işinize yarar. İlk önce Damı ortağa verelim.

♥ R8

♥ D1064

♥ AV73

♥ 952

Bütün kartları görürken Valeyi koyup löveyi kazanmak çok kolay. Böylece Asınızı da yerin Ruasını ezmek için saklamış oluyorsunuz. Eğer Vale yerine Asınızı oynarsanız kendisinin sağlayamayacağı bir löveyi deklarana vermiş oluyorsunuz. Fakat Dam ortakta değil de deklara ise ne olur? Şimdi Valeyi koymak, deklaran löveyi kazanacağı için yanlış bir hamle olarak duruyor. Buna rağmen Valenin bir löveye malolacağına karar vermeden önce, deklaranın

5'lisi ile ortağın Damını yer değiştirerek durumu inceleyelim.

♥ R8
♥ 10654 ♥ AV73
♥ D92

Valeyi koyduğunuzda neler olduğuna bakın. Deklaran löveyi Dam ile kazanabilir fakat bundan sonra kalan kartlar şöyle olur.

♥ R
♥ 1065 ♥ A73
♥ 92

Sizde hala Ası durduğu için yerin Ruası löve olmayacaktır. Sizin hattınız eli tekrar kazandığında kalan bütün Kör lövelerini alabilirsiniz. Bir renk kontratına defans yapıyor olsanız bile, Valeyi oynamak hiçbirşeye malolmaz. Deklaran bu renkten her zaman bir löve alacaktır.

Şimdi bir adım geri gidelim ve Vale yerine Ası koysaydınız neler olurdu bir bakalım. Kalan kartlar şöyle olacaktı.

♥ R
♥ 1065 ♥ V73
♥ D9

Şimdi dekların bu renkten kaç löve alıyor? İki. Yani, Ası oynamak deklarına Damı olsa da olmasa da bir fazla löve veriyor. Valeyi oynamaksa, ortakta Dam olsa da olmasa da bize hiçbir zarar getirmiyor. Yukarıdaki

durumda, yerden küçük bir kart oynanırsa ve siz Damın yerini bilmeden de olsa Valeyi koyarsanız, yere göre bir empas yapmış olursunuz.

Yere göre empası ne zaman yapacağınızı bilmek her zaman kolay değildir. Hem ortağın hem de deklaranın elindekileri hayal edebilirsiniz işiniz kolaylaşır. Genel fikir, yerin büyük kartını mümkün olan durumlarda araya alabilmek için onörünüzü saklamaktır. Böylece deklaran sağlayamayacağı bir löve kazanamaz. Bunu aklınızda tutarsanız, üçüncü el olarak ne kadar büyük bir kart koyacağınıza karar vermek kolaylaşacaktır. Böylece takımınız için en çok löveyi alabilirsiniz.

Eğer yerde empas yapılacak birşey yoksa yere göre empas yapmayın! Eğer yerde sadece küçük kartlar varsa, araya alınacak büyük bir kart yok demektir. Üçüncü el olarak oynayabileceğiniz en büyük kartınızı oynamalısınız.

Şimdiye kadar, ortak küçük atak ettiğinde üçüncü elin ne oynadığı ile ilgilendik. Ortak büyük bir kart atak ettiğinde, üçüncü oyuncu olarak büyük bir kart oynamak zorunda değilsiniz. Özellikle yerde araya alınacak bir onör varsa. Bunu örneklemek için, Karo rengini aşağıdaki gibi dağıtalım.

♦ R83
♦ DV109 ♦ A542
♦ 76

Ortak, sekansın en büyüğü olan Damı atak ettiğinde, yerden Rua konulursa Ası oynarsınız. Bunun yerine deklaran yerden küçük Karo koyarsa, üçüncü oyuncu büyük koyar diye Asınızı oynamak iyi bir fikir olamaz. Çünkü ortağınız Dam ile löveyi kazanacaktır. Sizin ve

ortağınızın arasında yerin Ruası araya alınmıştır. Siz deklaran olsaydınız bu rengi yine bu şekilde oynayacaktınız.

Şimdi ortağın Damı ile deklaranın 7'lisini değiştirelim.

♦ R83
♦ V1097 ♦ A542
♦ D6

Ortak yine, sekansın en büyüğü olan Valesini atak edecektir. Şimdi deklaran yerden küçük bir kart oynarsa hangi kartı koyarsınız? Ortağın Vale atağı, hep sekansın en büyüğünü atak ettiği için, Damın deklaranda olduğunu söylüyor. Löveyi kazanmak için üçüncü oyuncu büyük kuralına uyarak Ası koymak doğru gözükebilir. Buna karşın, bu durum az önce incelediğimiz duruma benziyor. Eğer Ası oynarsanız, yerin Ruası artık araya alınamaz. Deklaran hem Dam hem de Rua ile löve alacaktır.

Eğer Ası oynamazsanız deklaran Dam ile bir löve kazanır fakat şimdi yerin Ruası araya alınmış olur. Ortak eli tekrar kazandığında 10'luyu oynayabilir ve artık deklaran hangi kartı oynarsa oynasın geriye kalan bütün löveleri takımınız kazanır.

Ortak büyük atak edip yerde araya alınacak büyük bir kart yoksa durum değişir. Asınızı ortağa verin ve yerin Ruasını küçük bir Karo ile değiştirin.

♦ 832
♦ AV1097 ♦ R54
♦ D6

Ortak herhangi bir sanzatu kontratına hangi kartı atak edecekti? (Vale, iç sekansın en büyüğü.) Ortağın Vale atağından, yine Damın deklaranda olduğunu anlıyorsunuz. Fakat şimdi yerde araya alınacak büyük bir kart yok. Küçük bir kart verirseniz deklaran löveyi Dam ile kazanır. Ortağın büyük kartının üzerine sizin büyük kartlarınızdan birini koymanız çok pahalı gibi gözükse de deklaranın Dam ile löve kazanmasını engellemenin tek yolu budur. Bu, üçüncü oyuncu büyük kuralının kullanıldığı başka bir durumdur. Tabii ki ortak iç sekanstan çıkmamış olabilir. Gelin deklarana ortağın Asını verelim.

♦ 832
♦ V1097 ♦ R54
♦ AD6

Ortağın Valesinin üzerine Ruanızı koyduğunuzda, deklaran löveyi As ile kazanır. Fakat Rua koymanız size bir löveye mal olmuş mudur? (Hayır.) Deklaran bu renkten hep iki löve alacaktır ve sizin ne yaptığınızın önemi yoktur.

Bazen gereksiz görünse de üçüncü oyuncu olarak büyük bir kart oynamanız gerekir. Trefl rengindeki kartları görelim.

♣ 942
♣ RDV75 ♣ A3
♣ 1086

Defansın bu rengi nasıl oynayacaklarına bakmadan önce deklaranın bu rengi nasıl oynayacağına bakalım. Deklaran için durum çok açıktır. Alıcılarına ulaşabilmek için deklaran kısa tarafın onörünü çekerek, ilk lövede Ası

oynayarak başlar. Sonra kalan alıcıları çekmek için 3'lüyü oynar. Defansın işi daha zordur. Ortak sizin kartlarınızı göremez. Dolayısı ile Rua çıkararak başlar, sekansın en büyüğü. Ortağın Ruası löveyi kazanacağından Asınızı oynamaya gerek yok gibi gözükür. Fakat oynamazsanız neler olduğuna bakın. Ortağın Ruası löveyi kazanır. Rengi tekrar oynadığında, löveyi As ile kazanırsınız – fakat ortağın kalan alıcılarını çekebilmesi için küçük kartınız kalmamıştır. Renk *bloke olmuştur*.

Rengin bloke olmasını nasıl engelleyebilirsiniz? (Ortağın Ruasını Asınız ile ezerek.) Deklaranın yaptığı gibi, renge kısa tarafın büyük kartını oynayarak başlamak istiyorsunuz. Ortağın Ruasına As koyarak blokasyonu çözüyor ve ilk beş löveyi alıyorsunuz.

Bu tip durumları tanıyabilmeniz için kolay yolu kendinize şunu hatırlatmaktır: “Ortak uzun rengini almaya çalışırken, o renkteki son kartımın büyük bir kart olmaması gerekir”. Elinizde küçük bir kartı, eli ortağınızın kazanması için saklamalısınız.

Bu genel prensiplere uymayan ellerle hep üçüncü olarak büyük mü koymak gerekir? Hayır! İşte problem biraz da burada başlar. Birkaç tipik örnek ve sonra özel durumlara bakmaya çalışalım.

♠ DV92

♠ 3

♠ R10754

Koz kontratı oynadığımızı varsayalım. Ortağımızın 3/5 kuralını uygulayarak atak ettiğini bildiğimiz için ortakta rengin tek ya da 3 kart olduğunu anlayabiliriz (çünkü en küçük markayı atak etti). Ayrıca koz kontratına As altından çıkmamanın da yasak olduğunu biliyoruz. Dolayısı ile Asın deklaranda olduğu açık. Deklarandaki As ya

singleton ya da bu renk ortakta singleton. Bu sebeple deklaran yerden hangi kartı koyarsa koysun üçüncü olarak Rua koymanın hiçbir getirisi olamaz.

♥ DV109
♥ 8 ♥ R762

Bu örnekte de ortağımızda ya tek ya da doubleton Kör var ve yine As deklaraında. Yerden Dam konduğunda Rua koymak deklaranın bu renkten dört löve almasını sağlar. Basit düşünün. Bu renk atak edilmeseydi ve deklaran oyun ortasında yerden Dam oynasaydı Rua koyacak mıydınız? Tabii ki hayır çünkü defansın üretebileceği bir kart bile yok.

♦ D85
♣ 75
♦ 3 ♦ R72
♣ ?? ♣ 103

Bu örnekte ise kozun Karo olduğunu varsayın. Ortak koz atak ederek rakibin kısa kozlu taraftan çaka yapmasını istemiyor diye düşünürsünüz. Ortakta en fazla iki koz olduğunu biliyorsunuz. Koz Asın ortakta olma şansı bu sebeple sıfırdır. Koz Rua koysanız da koymasanız da deklaranın kozları bitirebileceği açık. Fakat deklaranın elinde Trefl kayıpları varsa ve bu kayıpları kısa kozlu tarafa çakmak zorunda ise kozları bitirmeden bu çakaları yapmaya çalışacaktır. Siz de Treflin üçüncü turuna çakabileceğiniz için yerin üstüne çakma şansınızı yok etmemek adına ilk turda koz atağına Ruanızı saklamalısınız.

Sanzatu kontratı olduğunu düşünelim. Atak markasına göre ortakta bu rengin 5'li olma ihtimali devam ediyor. Normal şartlarda bu atağa As koyup geri dönmek gerekir. Eğer Rua ortakta ise zaten bütün löveler bizim olacaktır ve bu durumda hangi onörümüzü koyduğumuz önemli olmayacaktır. Rua deklaranda ise bir löve alması engellenemez ve eğer biz üçüncü olarak Dam koyarsak ve deklaran Rua ile alırsa ortağımız Asın da deklaranda olduğunu düşünecektir. As yerine Dam koymanın tek faydası Rua deklaranda ise ilk löveyi kazanma mecburiyeti olmasıdır. Çünkü deklaran da Asın yerini bilemez. İlk turda Ruasını almazsa daha sonra Batı (ortağınız) Ruayı ezebilir. Bu sebeple Dam koymak defanstaki iletişimin bozulmamasını sağlar. Sonuç olarak Dam koyarak ortağa yanlış bilgi vermekle birlikte deklaranın da Ruasını boşlamasını engelleyebiliriz. Hiçbir zarar görmediğimiz durum ortağın aldığı yanlış bilginin problem yaratmadığı durumdur. Deklaran Ruasını kazanıp kendi rengini oynadığında ilk defans lövesini kazanacak oyuncunun kendiniz olacağından eminseniz, ortağınızın yanlış bir hamle yapma şansı olmayacaktır. Bu durumda Dam koymalı ve defansın iletişimini korumalısınız. Eğer defansta ilk löveyi ortak kazanırsa Asın deklaranda olduğunu düşündüğü için bu rengi tekrar oynamayı reddedebilir. Bu ihtimal varsa normal olanı yapmalı yani Asınızı koyup Dam ile devam etmelisiniz.

İkinci Oyuncu defansta ise

Büyük kartlarınız sadece löveye kazanmak için değil, aynı zamanda rakiplerin büyük kartlarından birini ezdiklerinde de kuvvetlerini gösterirler. Eski bir briç deyişi vardır; **“Aslar Ruaları almak için yapılmıştır”** – ve Rualar Damları vs. Eğer deklaran küçük bir kart oynarsa ve siz ikinci pozisyonda iseniz, birçok zaman küçük oynamanız en iyi sonucu verir. Gelin neden iyi sonuç verdiğini görelim.

♥ A104 ♥ R73 ♥ V865
♥ D92

Farzedelim, deklaran yere doğru 2’liyi oynadı ve sıra sizde. İkinci pozisyondasınız ve yerdeki Ruayı görüyorsunuz. İçinizden As oynayıp yerin Ruasının löve olmasını engellemek geçiyor. Bunu yaparsanız bakın neler oluyor. Siz ilk löveyi As ile kazanıyorsunuz ve deklaran yerden 3’lüyü veriyor. Deklaran daha sonraki iki löveyi Rua ve Dam ile kazanıyor. Bunun yerine siz ilk löveye 4’lüyü oynarsanız, deklaran ilk löveyi yerin Ruası ile kazanıyor fakat sonra Dam araya alınır. Deklaran şimdi sadece bir löve alır.

Yani ikinci oyuncu küçük kuralı, bu durumda iyi bir tavsiye gibi görünüyor. Bu örnekte Asınızı, deklaranın büyük kartlarından biri olan Damını ezmek için saklıyorsunuz. Küçüklerin hangisi olduğunu önemi varmı? 4’lü yerine 10’luyu oynamanın bir zararı olurmu? (Evet.) Eğer 10’luyu oynarsanız, deklaran ilk löveyi Rua ile kazanır ve kalan kartlar şu şekilde olur.

♥ A4 ♥ 73 ♥ V86
♥ D9

Deklaranın şimdi ne yapabileceğini görebiliyor musunuz? Yerden bir kör oynayıp elden 9'luyu koyarak Asınızı çıkartabilir ve Dam ile ikinci bir löve alabilir. 10'lunuzu harcamak için hiçbir sebep yoktur – ayrıca size bir löveye malolabilir. İkinci oyuncu olarak küçük oynayın, 4'lüyü.

Şimdi ortağa Rua verelim, yerin Ruası ile ortağın Valesini değiştirelim.

♥ A104 ♥ V73 ♥ R865
♥ D92

Yine deklaran, yere doğru 2'liyi oynuyor. Ortakta Rua varken, ilk löveyi As ile kazanmakta bir zarar olabilir mi? Ası koyunca kalan kartlar şöyle olur.

♥ 104 ♥ V7 ♥ R86
♥ D9

Deklaran şimdi Vale veya Damı kullanarak ortağın Ruasını çıkartır ve bu renkten bir löve yapar. Kartları geri koyup ilk löveye küçük koyduğunuzda kalan kartlara bakalım. Deklaran yerin Valesini oynayıp, ortak da löveyi Rua ile löveyi kazanınca, deklaranın Damı araya alınacak duruma gelir.

♥ A10 ♥ 73 ♥ 865
♥ D9

Biraz önceki örnekte küçük kart deklaran tarafından oynanıyordu ve siz yerden önce oynuyordunuz. Böylece yerin kartlarını görme avantajına sahip oluyordunuz. Şimdi, deklaranın yerden küçük bir kart oynadığını ve sizin yine ikinci pozisyonda olduğunuzu varsayın. Bu durumda, üçüncü oyuncunun hangi kartı koyacağını göremezsiniz. Buna karşın, ikinci oyuncu küçük kavramı hala etkilidir. Gelin Karo rengine örnek bir dağılıma bakalım.

♦ 873
♦ V4 ♦ R95
♦ AD1062

Deklaran yerden 3'lüyü oynayınca 5'liyi koymanızın küçük bir çaba olduğunu düşünebilir ve Ruayı koyup deklaranın ufak bir kartla löve kazanmasını engellemek isteyebilirsiniz. Fakat Ruayı koyunca bakın neler oluyor. Deklaran löveyi As ile kazanıyor ve belki Damı oynayıp ortağınızın Valesini düşürüyor. Şimdi deklaranın 10'usu büyük kalıyor ve takımınız bu renkten hiç löve alamıyor. Eğer ikinci oyuncu olarak küçük oynarsanız deklaran löveyi Damı ile kazanabilir ve sonra da Ası çeker fakat Ruanız löve olur. İkinci oyuncu küçük kuralının neden en iyi taktik olduğunu gösteren başka renk dağılımları da vardır. Gelin ortağın iki Karosu ile deklaranın Damının yerini değiştirelim.

◆ D
◆ 873
◆ R95
◆ AV10642

Deklaran yerden küçük bir Karo oynadığında Ruanızı koyunca neler olduğuna bakın. Ruanız ve ortağın Damı deklararı Asını koyduğunda düşmüş olur. Böylece deklararın bu renkten kaybı kalmaz. Ruanızı oynayarak deklararın işini ne kadar kolaylaştırdığınıza dikkat edin. Deklararın artık tahmin yapmasına gerek kalmamıştır. Deklararı Ruanızı Ası ile ezerek löveyi kazanır. Onu kendi haline bırakırsanız, deklararı ilk lövede empas yapıp ortağın Damına kaybedebilir ve daha sonra Asını çekerek Ruanıza da bir löve verebilir (bu rengin deklararı olarak bu şekilde oynanması çok sık yapılan büyük bir hatadır).

Küçük oynamanın önemini aşağıdaki dağılım örneğinde olduğu gibi, deklararı tahmin yapmak zorunda bırakarak daha iyi görebiliriz.

◆ 8732
◆ D1064
◆ A95
◆ RV

Deklararı yerden küçük bir Karo oynayıp siz küçük koyduğunuzda, deklararın löveyi kazanmak için Vale yerine Ruayı koyması gerektiğini rahatça görürüz. Fakat unutmayın ki deklararı sizin kartlarınızı göremez. Siz küçük koyduğunuzda Asın ortağınızda, Damın da sizde olduğunu düşünebilir. Bu durumda Dama empas yapmalıdır. Eğer As koyarsanız, artık deklararın tahmin yapmasına gerek kalmaz. Küçük koyun ve işi ona bırakın.

Deklaranda hem Rua hem de Dam varken bile küçük koymak iyi bir fikirdir. Deklaranın Valesi ile ortağınızın Damı ve 4'lüsünü yer değiştirelim.

♦ 8732
♦ V106 ♦ A95
♦ RD4

Küçük oynadığınızda, deklaran ilk löveyi Dam (veya Rua) ile kazanabilir fakat küçük koymanın defans için avantajını görüyormusunuz? (Deklaran empası tekrarlamak için yere gitmek zorundadır.) Siz küçük koyduğunuzda deklaranın antre problemleri çıkabilir. Empası tekrarlamak için yere geçmek için uygun bir yol olmayabilir. Eğer ilk löveye Asını koyarsanız, deklaranın bu renkteki bütün problemleri çözülmüş olur.

Şu ana kadar, deklaran küçük bir kart oynadığında, ikinci oyuncu olarak küçük koymanın iyi bir tavsiye olduğunu gördük. Buna karşın tersini yaptığımız durumlar da vardır. Eğer lövenizi alarak kontratı batıracağınızı görüyorsanız küçük oynamamalısınız. Batırıcı löveyi boşlayıp onun yok olmasını görmeyi istemezsiniz. Ayrıca, engelleme şansınız varken, göre göre deklaranın ucuzca bir löve kazanmasını da istemezsiniz.

♠ A102
♠ RDV3 ♠ 965
♠ 874

Eğer deklaran yere doğru küçük bir kart oynarsa, 3'lünüzü oynamanızın bazı tehlikeleri vardır. Deklaran yerden 10'luyu koyabilir ve ortağın daha büyük kartı

olmadığı için löveyi ucuzca kazanabilir. Bunu önlemek için, Valenizi (veya Dam veya Rua) girmelisiniz. Böylece deklaranın löveyi kazanmak için Asını girip kalan kartların alıcı hale gelmesinden emin olabilirsiniz. İkinci elin bu tip oyununa onör girmek adı verilir. Alıcı hale getireceğiniz löveleri çekebilmek için onör girmek istersiniz. Şimdi deklarana Ruanızı verelim ve dağılıma bir daha bakalım.

♠ A102
♠ DV83 ♠ 965
♠ R74

Deklaran yere doğru küçük bir kart oynadığında ne yapmak gerekir? (Onör girmek.) Alabileceğiniz löveyi üretmek için Valenizi (veya Dam) oynamak zorundasınız. Aksi takdirde deklaran yerden 10'lu koyabilir ve bütün löveleri alabilir. Onör girmekteki amaç sizin hattınızdaki löveleri üretmektir. Eğer üretilecek birşey yoksa, ikinci oyuncu küçük kuralına geri dönüp onör girmemelisiniz.

♠ AR102
♠ DV3 ♠ 965
♠ 874

Eğer deklaran yere doğru küçük oynarsa, onör girmek iyi olabilir mi? (Hayır.) Hiçbir löveyi üretebilecek durumda değilsiniz. Eğer Valeyi koyarsanız, deklaran yerden Rua ile kazanır. Eline geri dönebilecek bir antresi olduğunu düşünürsek, yere doğru bir kez daha oynayabilir ve kalan onörünüz olan Damınızı empasa alabilir. Bunun yerine küçük oynayın ve deklaranın ne yapacağına bakın. Sizde hem Damın hem de Valenin olduğunu bilmezken,

deklaran ilk löveyi yerin Ruası (veya Ası) ile kazanmayı isteyebilir. Şimdi bir löveniz kesin olarak alacaktır.

Onör girmekte dikkatli olmanız başka bir durum deklaranın uzun bir rengi olduğunda ve ortakta bu renk singleton olabileceği zamandır. Farzedelim ortağın üç küçük kartını Rua ile değiştirelim.

♠ A109652
♠ DV3 ♠ R
♠ 874

Deklaran yere doğru küçük oynayınca onör girmenizin ne sonuç verdiğini görüyorsunuz? (Sizin Valeniz ile ortağın Ruası aynı lövede düşüyor.) Takımınızın büyük kartlarının aynı lövede çakışmasını istemezsiniz, bu yüzden böyle bir durum olabileceğini düşünürken ikinci oyuncu olarak küçük oynamalısınız. Eğer kural her zaman onörünüzü girin olsaydı oyun daha az mücadeleciler olurdu. Buna karşın, onör girmek sizin hattınız için löve mi üreteceğini yoksa deklaranın işine mi yarayacağını görmek için çok dikkatli olmalısınız.

Deklaran elden veya yerden küçük bir kart oynayıp siz de ikinci pozisyonda iken genelde küçük oynamak en iyisi oluyor. Fakat deklaran büyük bir kart oynayınca durum değişir. Şimdi onör sür onör kuralı ortaya çıkıyor. Deklaranın büyük kartının üstüne büyük bir kart koymanın amacı sizin hattınızdaki daha küçük kartlarını löve alabilecek duruma getirmektir. Herşeyden önce, büyük kartlarınızın en iyi kullanımı rakibin löve almasını engellemektir.

♠ D65
♠ 7432 ♠ RV10
♠ A98

Varsayalım deklaran yerden Dam oynuyor ve siz küçük oynuyorsunuz. Ne olur? (Eğer deklaran elden küçük koyarsa, yerden oynanan Dam löveyi kazanır çünkü ortakta ondan daha büyük kart yoktur. Deklaran böylece iki löve alır.) Küçük koymak yerine, deklaranın onörünü daha büyük bir onör ile ezmelisiniz. Oluşan farka bakın. Deklaran löveyi kazanmak için Ası oynamak zorundadır ve siz bir onörünüzü harçayarak deklaranın iki onörünü yok edersiniz. Net geliriniz Vale ve 10'lunuzu alıcı hale getirmenizdir.

Vale ve 10'luyu görürken, yerden oynanan Dama Ruayı koyup iki alıcı üretmek çok kolay bir hamle olabilir. Fakat birçok durum bu kadar açık olmayacaktır. Ortağa iki küçük pik yerine Vale ve 10'luyu verin.

♠ D65
♠ V1074 ♠ R32
♠ A98

Vale ve 10'luyu görmeseniz bile fikir aynıdır. Deklaran siz ilk löveye küçük koyarsanız renkten iki löve alacaktır. Eğer Damı Rua ile örterseniz, deklaran sadece bir löve alır. Tabii ki, ortağın elini göremezsiniz ve onda Vale ve 10'lu olmayabilir fakat ortak bu kartlardan sadece birine bile sahip olsa Damı ezmek işe yarayacaktır. Örneğin ortağın Valesi ile deklaranın 8'lisi ile değiştirelim.

♠ 10874 ♠ D65 ♠ R32
♠ AV9

Oynanan Damı örtmezseniz, deklaran renkten üç löve alır. Dam ilk löveyi kazanır ve şimdi Ruanız, yerden küçük pik oynandığında deklaranın As ve Valesi arasında kalır. Damı örterseniz deklaran Ası ilk löveyi kazanır. Deklaran ikinci löveyi de Valesi ile kazanacaktır ama ortağın 10'usu rengin üçüncü turunda büyümüş olacaktır. Tabii ki, ortakta 10'lu olmayabilir, fakat o durumda büyük koymanızın ya da koymamanızın hiçbir farkı olmaz. Ortakta ne olduğunu bilmezken, onörü ezmelisiniz ve ortakta üreyecek birşey olduğunu umut etmelisiniz.

Eğer sizin hattınız için üreyebilecek birşey olmadığını görüyorsanız onör sür onör yapmanın hiçbir anlamı yoktur. Örneğin, deklaranın Valesini ve ortağın 10'lusunu yere koyalım.

♠ 874 ♠ DV1065 ♠ R32
♠ A9

Yerde Vale ve 10'luyu görürken oynanan Damı örtmenin takımınız için hiçbir löve üretemeyeceğini görürsünüz. Bunun yerine küçük oynar ve daha sonra Ruanız ile löve almayı ümit edersiniz.

Yerde büyük kartların bir sekansı varsa onör ezmek iyi bir fikir değildir – çünkü ortağın elinde üreyebilecek birşey yoktur. Buna karşın, bazen yerde birkaç bitişik onör olduğu durumlarla karşılaşabilirsiniz. Bu da ortakta üreyebilecek daha küçük bir kart bulma olasılığı yaratır.

Bu durumda genel kural ezmek için yerden bitişik kartların sonuncusunun oynanmasını beklemektir.

♥ DV65
♥ A109 ♥ R72
♥ 843

Deklaranın yerden Dam oynadığı düşünün. Örtmelimisiniz? (Hayır.) Örterseniz, Ruanız löveyi kazanır fakat dekların daha sonra yere doğru bir Kör oynayabilir ve ortak ister As koysun ister koymasın Valeyı löve olarak alır. Son büyük kartı ört kuralına uyarmanız ortak Damı As ile alır. Şimdi Ruanız yerin Valesinin löve olmasını engeller. Dekların renkten iki yerine üç löve kaybeder.

Ortakta As olmasına gerek yoktur. Ortağa Ası ve 9' lusu yerine dekların iki küçük körünü verin.

♥ DV65
♥ 1043 ♥ R72
♥ A98

Farzedelim dekların yerden Dam oynuyor ve siz küçük koyuyorsunuz. Ortakta As olmadığı için Dam löveyi kazanır. Buna karşın Vale oynandığında siz Ruanız ile örtersiniz ve ortağın 10' lusu büyümüş olur.

Yerden oynanan ilk onörü örterseniz ne olur? Dekların As ile kazanır ve kalan kartlar şu şekilde olur.

♥ V65
♥ 104 ♥ 72
♥ 98

Şimdi ortağın 10'usu araya alınmıştır. Deklaran 9'luyu oynarsa, ortağın 10'luyu koyup koymamasının etkisi yoktur – deklaran kalan bütün löveleri alır.

İki büyük kartınız varsa, ikinci onörü örtmek için beklemenize gerek yoktur. Hem birinci hem de ikinci onörü örtebilirsiniz. Aşağıdaki dağılıma bakın.

♥ DV65
♥ 432
♥ AR10
♥ 987

Yine özel durumlardan bahsetmek mümkündür. İlk bakışta normal kuralı uygulamamız gerekiyor gibi görünen birçok durum daha ayrıntılı incelemeyi hakederler. Deklaranın dağılımını saymak, lövelerini saymak ve puanını saymak çoğu zaman sizi başarıya götürecektir. Bir örnek vererek konuyu bitirelim.

♠ AD
♥ 962
♦ D109543
♣ A5
♠ V652
♥ R10873
♦ RV
♣ 74
♠ 1073
♥ 54
♦ A86
♣ DV983
♠ R984
♥ ADV
♦ 72
♣ R1062

	N	
W		E
	S	

Güney, oyun açtıktan sonra 3NT kontratına geliyorlar ve siz 7'li Kör atak ediyorsunuz. Ortak 5'li verirken deklaran ilk löveyi Dam ile kazanıyor ve yere doğru küçük Karo oynuyor. Şimdi inceleme yapmak gerekiyor. Öncelikle Kör renginin durumunu düşünelim. Ortak ilk löveye 5'li verdiği göre Vale ya da As Kör elinde olamaz. Deklaranda 4 parça Kör varsa yerden 9'lu ile kazanmayı denerdi. Böylece Körlerin durumu çözüldü. Sonuç olarak bu rengin ortak tarafından oynanması gerekiyor. İkinci problem Karo As deklaranın ise Rua koymak aksi takdirde Vale koyup ortağın As ile alıp Kör dönmesini beklemek gerekiyor. Deklaranın lövelerini saymak bize doğru çözümü getirir. Eğer Karo Ası deklaranın ise deklaranın 5 Karo lövesi kesindir. Ataktan aldığı iki Kör ve yerdeki iki siyah As onu 9 löveye getirir. Demek ki tek şansımız Karo Asın ortakta olmasıdır. Oynanan Karoya Vale koymak gerekir.

SİNYALİZASYON

Bu konunun giriş bölümünde sinyal çeşitlerini tanımiştık. Bu bölümde ise sinyallerin tam olarak hangi durumda verileceğini, onör kart ile sinyal verme şeklini, koz renginden sinyalleşme yöntemini, ne zaman sinyal vermenin zararlı olduğunu ve yeni bir sinyal çeşidini öğreneceğiz.

Ne zaman hangi sinyal?

Doğru zamanda doğru sinyalleşmek bu konunun can alıcı noktasıdır. Ortakların aynı frekansta düşünmeleri sinyalleşme kurallarından daha önemli bir konudur. Öncelikle bu kuralları kontrat tiplerine ve löveye iştirak etme pozisyonlarına göre inceleyelim.

Sanzatu kontratları

Sanzatu kontratlarında defans için en önemli bilgi hangi rengin kontratı batırma şansının olduğunu bilinmesidir. Bu sebeple Apel sinyali, ataktan başlamak üzere bir adım öne geçer. Bildiğiniz gibi atak yaparken ümit vaadetmeyen renklerin büyük markalarını seçerek ortağımıza o renk hakkında bilgi vermeye çalışıyorduk. Aynı bilgiyi oyun ortasında atak yaparken yeni renkler için de veriyorduk. Sinyal verme durumu olduğunda da aynı mantık devam eder.

Üçüncü pozisyondaki oyuncu bir sanzatu kontratı oynanırken ortağının başladığı renk hakkında apel sinyali verir. Sinyalleşmenin löve kazanılmadığında ya da kazanmak istemediğinizde verildiğini unutmayın. Bu sebeple ortak alıcı bir kart ya da büyük bir kart çıktığında

veya yerden alıcı bir kart ya da büyük bir kart konduğu zaman apel sinyali verilir. Ortağınız sizin renginizi atak etmişse yerden konan kartı geçmek istemediğiniz zaman da apel sinyali verirsiniz. Ortak küçük bir kart çıkıp yer küçük koyduğunda zaten asıl göreviniz büyük koyarak löveyi kazanmaya çalışmaktır. Eğer siz yerden konan küçük kartı da geçmiyorsanız atak rengini beğenme şansınız olamaz. Bu sebeple verilen kart apel sinyali değil sayı sinyali olmalıdır. Bu prensiplerin tek istisnası sadece sanzatu kontratlarında uygulanan konvansiyonel Rua ataklarıdır. Sanzatudada Rua atakları en az üç onörden oluşan çok kuvvetli sekanslardan yapılmalıdır. Eğer sekansınız çok kuvvetli değil ama sekansınızın en büyük onörü Rua ise karışıklık yaratmamak için Rua değil eşdeğer onörü yani Damı atak etmelisiniz. Rua atağı özel anlam taşıdığı için sekansınızın en büyük onörü Rua olmadığı zaman da ortağa doğru bilgi vermek adına Rua atak etmelisiniz. Bu özel konvansiyonel durum gerçekleştiğinde apel sinyali önemini yitirir. Ortağınızın rengi aşırı kuvvetli olduğu için sizin sinyal vermek yerine varsa elinizde bulunan onörü oynamanız daha işlevsel olacaktır. Marka verdiğiniz her durum o renkten onörünüz olmadığını teyit eder. Marka vermek onörü reddettiği için artık markaları verirken gerekli ikinci sinyal olan sayı sinyalini vermelisiniz.

- ♠ R D 10 2 Doğru atak Dam
- ♠ A R V 10 2 Doğru atak Rua

♥ R ♥ 752 ♥ V83

Valenizi vermelisiniz.

♥ R ♥ 752 ♥ 83

Sayı vermek için 8'li vermelisiniz.

Sanzatu kontratlarında üçüncü pozisyonda nasıl sinyalleştığımızı gördük. İkinci ve dördüncü pozisyondaki sinyaller özel bir anlaşma yapılmadığı müddetçe sayı sinyalıdır. (Bkz. Smith Peter) Atak yapan oyuncunun rengin ikinci oynanışında aynı rengi dönerken (1.pozisyon) oynadığı kart ise preferansiyel sinyaldir.

♥ RV873 ♥ 62 ♥ 10

İlk atak 7'li ve ortağın koyduğu 10'luyu deklaran Dam ile alıyor. Oyun ortasında tekrar el tutan Batı, Ası çıkarmak için onörlerinden birini oynayacak. Rua ve Vale oynamak arasındaki fark kalan renklerin hangisinden el tutabileceğini gösteren preferans sinyalıdır. Bu sinyali vermekteki amaç, eli Doğu tutarsa ve elinde atak rengi Kör bitmiş olursa Batı'ya nasıl el geçireceğini anlatabilmektir. Atağı ortağınız yapmışsa aynı rengin ikinci dönüşüne o renkten kalan kartların adedi sayı sinyali ile belirtilir.

Koz kontratları

Koz kontratlarında bir tek rengin batırıcı olabilmesi imkansızdır çünkü deklaran bir ara çaka yapacaktır. Bu sebeple birincil sinyal apel değil sayıdır. Böylece defans oyuncuları deklaranın dağılımını çözerek nasıl bir plan kurduğunu anlamaya çalışır ve kontratı hangi renklerden hangi löveleri alarak batıracaklarına karar verirler. Koz kontratlarında üçüncü pozisyondaki oyuncunun sayı sinyali vermediği iki durum vardır. Birincisi yerde atak edilen rengin singleton olduğu durumdur. Bu durumda çoğu zaman atakçı el kendisinde kaldığında başka renk oynamayı düşünür. Bu sebeple üçüncü oyuncunun ilk görevi ortağının hangi rengi oynamasını istediğini belirtmektir. Eğer üçüncü oyuncu atak renginin devam edilmesini istiyorsa orta kartlarının en büyüğünü atar, çünkü bildiğiniz gibi preferans sinyali en uç (en büyük veya en küçük) kartlarla yapılır. Üçüncü oyuncunun sayı vermediği ikinci durum ise atak edilen rengin yerde üç kart olduğu ve o rengin üçüncü turunda löve alabilecek onörün gözükmediği durumdur.

♠ R	♠ A73	♠ Apel
♠ A	♠ 873	♠ Apel

İlk örnekte Vale, ikinci örnekte ise Dam löve alma potansiyeli olan kartlardır. Atak eden ortağımız bu kartların kimde olduğunu bilmelidir.

ve pozisyona göre farklı anlamlar taşır. Löveye ortak başlamışken onör kart atmak sanzatu oynanırken blokasyonu engellemek için olabilir yani onörü yalnız bırakmamak için sinyal vermeyip onörü atarız. Koz kontratlarında ise sinyal verme durumunda onör atmanın anlamı farklıdır. Eğer atılan onör ortağın atak ettiği onör ile eşdeğerse ya tektir ya da altındaki onör veya onörler sizde demektir. Bu kuralın başka bir sonucu da şudur. Attığınız onör kartın hemen üstündeki onör sizde değildir. Örneklersek, ortak As atak ettiğinde biz Dam atıyorsak, bunun anlamı ya Damımızın tek olduğu ya da Valenin bizde olduğudur. Yani ortak As çıktığında ve bizde Dx olduğunda Dam atmamız doğru değildir. Böylece ortağımız bilir ki sekansının diğer onörünü çekmeden küçük oynayarak bizim el tutmamızı sağlayabilir. Eğer attığımız onör ile atak edilen onör eşdeğer değilse ikili yani doubleton varken de onörümüzü kup almak amacı ile atabiliriz.

♣ 6532

♣ A

♣ DV94

♣ 6532

♣ A

♣ D4

(Koyu renk ile yazılmış kartları oynamalısınız)

Aynı kuralı defos yaparken de kullanabiliriz. Bu kuralın hangi durumlarda işlevselliğini arttırdığını ancak örneklerle görmek mümkün olabilir.

Sanzatu kontratında atak eden oyuncunun, kendi renginin ikinci dönüşüne löveyi kazanamıyorken onör atması da özel anlamlıdır. Atılan onör alıcı hale gelen bir

onörse atakçının renginin sağlandığını ve kalan renklerin hangisi ile el tutabileceğini gösterir. Eğer atılan onör alıcı hale gelmemiş bir onörse anlamı atakçının renginin sağlanmadığını ve eğer bir daha el tutulursa atak renginden vazgeçilip başka renge dönülmesi gerektirir.

♠ 94

♠ DV1082

♠ R3

Atak yapan oyuncu Dam ile başlıyor. Bloke kalmamak için Rua koyuyorsunuz ve löveyi kazanıyorsunuz. Rengin ikinci oynanışına deklaran As koyuyor ve atakçı Vale veriyor. Bunun anlamı deklaranın bu renkteki kartlarının alıcı hale geldiği ve eğer el size geçerse kalan renklerin büyüğü (Kör) ile el alabileceğidir.

♠ 94

♠ V853

♠ 1072

Atakçı 3'lü çıktı ve siz 10'lu koydunuz. Deklaran Rua ile aldı ve başka renk oynadı. Defansta ilk eli siz aldınız ve bu renge devam ettiniz. Deklaran As ile ikinci löveyi kazanırken ortağınız Vale verdi. Verdiği onör kart alıcı haline henüz gelmemiş bir kart olduğu için, bu hamle atak renginin hala sağlanmadığı ve tekrar el tutarsanız başka renk oynamanızı istediği bilgisini verir.

Koz renginde sinyal

Genelde briç oyuncuları koz rengini diğer renklerle eşdeğer tutarlar. Özellikle koz atağı yapılırken ya da ortak koz atak edip üçüncü durumda otururken bu hata sıkça

yapılır. Halbuki çoğu elde koz renginden kaç kartımız olduğu deklarasyona bakınca anlaşılır. Bu sebeple koz rengine uyarken verilmesi gereken sinyal preferanstır. Dışarıda üç renk olduğu için yerin en kuvvetli rengi dışarıda bırakılır. Eğer elinizde üç adet koz varsa hiçbir rengi dışarıda bırakmadan preferans verebilirsiniz. En büyükten en küçüğe vermek en büyük rengi, en küçükten en büyüğe vermek en küçük rengi, önce ortadaki kozu vermek ise ortanca rengi ister.

Koz renginden preferans vermek tek bir durumda farklılık gösterir. Eğer atağınızı çaka almak için yapmışsanız (veya ortağınız aynı şeyi yapmışsa) ve ortaklar koz adetlerini deklarasyondan anlama şansı bulamamışlarsa kozlara uyulurken preferans değil sayı verilir. Koz adedinizi belirtme şekli her zaman uyguladığınız yöntemin tam tersidir. Kısaca iki kozunuz varken önce küçük sonra büyük, üç kozunuz varken önce ortanca sonra küçük koz verirsiniz. Bu farklılığın sebebi kozları anormal şekilde verip dikkat çekmektir.

Ne zaman sinyal verilmez?

Hemen hemen bütün orta seviyeli briç oyuncularının düştüğü hata, defansın iyi yapılmasının tek yolu sinyal olduğunu düşünmeleridir. Halbuki doğru zamanda doğru sinyali vermeyi, gerekmediği zaman da sinyal vermemeyi bilmek gerekir. İkinci cümle birincisi kadar önemlidir. Çünkü birçok oyuncu sinyal vermeye çalışırken atmaması gereken kartları atar veya ortaklarının kesinlikle ihtiyacı olmayan bir bilgiyi ona ulaştırmaya çabalarken deklaranın durumu açıkça görebilmesine sebep olur. Ama en önemlisi birçok oyuncu sinyal vermek uğruna löve alma şanslarını yok ederler.

Doğru zamanda sinyal vermek önemlidir ve bunun yolu ortağınızın bakış açısını yakalamaktır. Siz onun ne düşündüğünü ve neye ihtiyaç duyabileceğini doğru tahmin etmeye başlarsanız, ne zaman sinyal vermeniz gerektiğini de bilirsiniz. Diğer zamanlarda sinyal vermeyerek deklaranın işini bir parça olsun zorlaştırırsınız. Bunu gerçekleştirebilmek yazıldığı kadar kolay olmasa da siz şimdilik löve olabilecek kartlarınızı sinyal vermek adına harcamayarak başlayabilirsiniz.

Smith Echo (Smith Peter)

Bu sinyalizasyon anlaşması sadece sanzatu kontratına defans yaparken uygulanır. Defans atağı yapar ve 3.oyuncu löveyi kazanmak için bir kart koyar fakat löveyi deklaran alır. Acaba atak rengi üretme işine devam etmeye değer mi? Bu sorunun cevabı defans oyuncularının herhangi birinde mutlaka vardır. Bu yüzden, Smith Echo anlaşması bu bilgiye sahip olan defans oyuncusunun karşısındakine mesajını vermesini sağlar.

Smith Echo nasıl yapılır? Uygulanışı oldukça basittir. Atak yapıp deklaran löveyi kazandığında mutlaka yeni bir renk oynar. Eğer bizim rengimizi geri oynuyorsa zaten bizim renkten ümit yoktur. Deklaranın oynadığı yeni renge ister atakçının ister ortağının sayı verme gayesi gütmeden büyük atması atak rengini beğendim, küçük atması ise atak renginde göstermediğim özel birşey yok mesajı verir.

Smith Echo her zaman mı uygulanır? Hayır. Bu bir problem yaratır. Çünkü Smith Echo mesajı verebilmek için sayı mesajından vazgeçmek gerekir. Bu da ne zaman sayı ne zaman Smith Echo sorusunu getirir. Deklaranın, antresi olmayan tarafın uzun rengini sağlama düşüncesi olduğunda, önemli olsa bile Smith Echo verilmemelidir.

KOZ KONTRATLARINDA OYUN TAKTİKLERİ

Bir koz kontratı oynarken, planımızın yetersiz kaldığı birçok örnekle karşılaşırız. Bu durumda ekstra oyun tekniklerini deneyebiliriz. Bu tekniklerin iki tanesini (dummy reverse ve karşılıklı çaka) daha önce görmüştük. Bu konuda hem yeni teknikleri hem de tempomuzu doğru ayarlama konusunda birkaç yöntem daha öğreneceğiz.

Bir Kupu Kesinleştirmek

♠ 8643

♥ DV9

♦ 9532

♣ 85

	N	
W		E
	S	

♠ AR

♥ AR10652

♦ A7

♣ R93

Kontrat 4♥

Atak V♦

Temel El Güney. Kayıplarımız 4 tane. 1 Karo ve 3 Trefl. Karo kaybımız ataktan sonra 1.tur kayıp oldu. Trefl kayıplarımızın bir tanesi engellenemez. Bir tanesi 3.tur (kisa kozlu yerde ikili olduğu için) ve bir tanesi Rua Trefl sayesinde duruma göre değişebilir.

İlk bakışta önce Rua Trefli uçurmak, uçmazsa da üçüncü tur Trefle kısa kozlu yerden çakmak yeterli bir plan gibi görünebilir. Problem Rua Trefli uçurabilmek için

sadece koz ile yere gidebilmeniz. Sonuç olarak bu oyun tarzını seçerseniz, Rua Trefl uçmadığı zaman defans ikinci kozu oynama şansına sahip olur. Trefl kupu yapabilmek için tekrar Trefl oynadığınızda ise tekrar koz oynama şansları olursa yerde çaka yapacak koz kalmayacaktır. Bunu engellemek için iki Trefl kaybetmeyi göze alıp As Karoyu kazanır kazanmaz elden trefl oynamalıyız. Defans artık koz oynasa bile yerden kazanır ve bir Trefl daha oynarız. Artık Rua Trefl uçuyorsa (As doğru yerde ise) Trefle çakmadan, eğer Rua kazanmazsa defansın oynadığı ikinci kozu elden kazanarak son Treflimizi yere çıkararak kontratı yaparız.

Eğer çaka yapmayı planladığınız renkte onörünüz ile löve kazanma şansınız varsa ve onör ile kazanmaya çalışırken defans koz oynayarak çakanızı engelleyebiliyorsa onör ile kazanmaktan vazgeçerek çakaya yönelin.

1. Plan durumuna gelmek

♠ RDV
♥ 985
♦ D7
♣ 97532

	N	
W		E
	S	

♠ 109874
♥ AR6
♦ AR8
♣ 84

Kontrat 4♠
Atak D♥

Temel El Güney. 4 kaybımız var. Kozdaki ve Trefldeki kayıplar engellenemez. Kör kaybı ise 3.tur. Ekstra bir alıcımız var ama temel elde. Yani kayıplarımızdan birini hemen kaçamayacağız. Bunun yerine yerde Kör rengini kısaltarak çaka yapma durumuna gelebiliriz. Temel eldeki ekstra alıcılar ancak bu işe yarar.

Temel El'de ekstra alıcınız varsa, bu alıcılara temel elin karşısından kart atarak kayıp renkleri kısa kozlu tarafa kup yapma imkanı sağlayabilirsiniz.

Sürkupu engellemeye çalışmak - Kup Transferi

♠ 83
♥ 10842
♦ 864
♣ A962

	N	
W		E
	S	

♠ D65
♥ ARD53
♦ AR5
♣ R4

Kontrat 4♥
Atak A♠

Defans As Pik çektikten sonra, Rua Piki de çekip üçüncü Piki oynuyor. Bu arada diğer defans oyuncusu As Pike 10'lu, Rua Pike de 4'lü atıyor. Kısaca diğer oyuncuda Pik çift sayıda. Eğer doubleton ise üçüncü Pike yer gibi o da çakıyor ki Batı'nın oyun tarzından da bu anlaşılıyor.

Çaka olmasaydı siz Dam Pike Karo kaçarak 11 el alacaktınız. Şimdi ise Doğu Dam Pike çakacağı için aynı tarzda oynayıp 10 lövenizi garanti altına almalısınız. Eğer üçüncü lövede Doğu'nun çaka yapmasını engellemek için 10'lu ile çakarsanız, hem sürküp yiyebilir hem de Karonuzu kaçamadığınız için ancak 9 löve alabilirsiniz. Aynı tekniği löveyi rakip kazanırken de uygulamalısınız. Eğer çaka yapmayı planladığınız renge sürküp gelme ihtimali varsa rakibin kazanacağı karta çakmayıp başka bir renk defos eder ve defos ettiğiniz renkteki kaybınızı çakarsınız. Böylece sürküp tehlikesini yok etmiş olursunuz. Eğer defos yaparak başka bir renkte çaka hazırlayamıyorsanız tek çözüm sürküp yememek için harçayabileceğiniz kadar büyük bir koz ile çakmaktır. Sürküp tehlikesini yok etmek için rakibin löveyi kazanmasına izin vererek başka bir renkte çaka hazırlamaya "Kup Transferi" denir.

Kup transferi, sürkuptan korktuğunuzda, defansın oynadığı karta yerden bir kart atarak başka bir renkten kısa kozlu yerden kup yapacak duruma gelmektir.

4-4 koz varken kozda boşlama oyunu

♠ 83
♥ R962
♦ 985
♣ 9743

	N	
W		E
	S	

♠ AR94
♥ A854
♦ AR
♣ A82

Kontrat 4♥
Atak D♦

Kozlar eşitken temel elin nasıl bulunduğunu öğrenmiştik. Bu örnekte temel el Güney ve toplam 5 kaybı var. Koz ve Trefl kayıplarımızdan kurtulmamız imkansız olduğuna göre Pik kayıplarını temel elin karşısına çakmalıyız. Eğer kozları bitirmek için üç kez koz oynarsak yerde tek koz kalır. Böylece bir Pik kaybına çakamayız. Eğer hiç koz çekmeden Piklere çakmaya çalışırsak bu sefer de üste çakılma tehlikesi ile karşı karşıya kalırız.

Doğru oyun Karoyu kazanıp As-Rua Kör çekmek sonra As-Rua Pik çekip bir Pike çakmaktır. Üste çakılsa bile bu defansın zaten alacağı kozdur. Ayrıca son kozları olduğu için diğer Pike çakmak için hala bir kozumuz kalmış olur. Üste çakılmazsa Karo ile ele gelir ve üste çakılmasından korkmadan dördüncü Piki oynar ve yerden çakarız.

Küçük bir değişiklik yapıp Rua Körü Rua Trefl yapalım. Kayıplarımızın sayısı değişmedi. Şimdi iki koz ve bir Trefl kaybımız kesin. İki kez Pike çakmalıyız. Bir önceki duruma gelebilmek için eli alıp bir kez koz boşlamalıyız.

Yani iki elden de küçük koz oynamalıyız. Defansın oynadığı kartı alır ve As Kör çekeriz. Yine defansta bir tane ve alıcı koz kaldı. Onu onlarda bırakır ve Pik kayıplarımızı yere çakmaya başlayabiliriz. Eğer oyun başında As Kör çekip küçük Kör oynasaydınız defans ikinci kozu alıp üçüncü kozu çekerdi. Artık bir Pik kaybımıza çakabilecek durumda kalırdık.

Kozda sadece Asınız varken ve toplam 8 kozunuz varken;

♠ A X X X

♥ X X X

♠ X X X X

♥ A X X X X gibi

her zaman kozda bir kez boşlama oyunu oynayın, sonra Ası çekip tempoyu elinizde tutun.

Antre ayarlamak

Birkaç kup yapmak zorunda iken antrelerinizi iyi ayarlamamız gerekir.

♠ 7
♥ 1098



♠ A865
♥ ARDV2

Eğer üç kayıp Pike çakmak istiyorsanız As Pik çekip Pik çakmalısınız ve bundan sonra üç antreye daha ihtiyaç duyarsınız. İki Piklere çakabilmek için üçüncüsü de kozları çekebilmek için. Bu komünikasyonları sağlamak için birkaç küçük ipucu verelim.

♥ AV4

♥ RD3

Eğer ele antreye ihtiyaç duyarsanız ve bu renk atak edilmişse hemen yerden As girmeli , elde Rua-Dam

bırakarak iki antre yaratmalısınız. Eğer yerde antreye ihtiyaç varsa elden Rua-Dam'dan biri ile alıp, küçüğü Vale ile diğer büyük onörü de As ile ezerek iki antre yaratırsınız.

♥ 7 5

♥ A 8 6

Kuzey'e çakarak antre yaratmak istiyorken, bu rengi bir kez boşlamanız gerekir. Bu renk atak edilmişse ilk turda almazsınız, ikinciyi alıp üçüncüye çakarak antrenizi yaratırsınız. Bunun yararı tempoyu elinizde tutmaktır.

Koz kontrolü

Defans oyuncuları yeni renk açmak istemediklerinde veya yan renklerden löve alma talepleri olmadığında deklaranın temel elden yani uzun kozlu elden çaktırmaya çalışırlar ve böylece deklaranın koz hakimiyetini kaybetmelerini sağlamayı umarlar. Bu defansif plan, özellikle dışarıdaki kozlar kötü dağıldığında veya deklaranın kozları normalden kısa olduğunda çok pozitif sonuçlar getirir. (Deklarasyon sırasında fit yokken bile bir rengi koz yapmanız için ya sanzatu oynamak bir renkte keser olmadığı için imkansız olması ya da part-score oynamak zorunda olduğunuz için ilk fırsatta durmak istemeniz gerekir.) Bildiğiniz gibi kozları oynarken defansta sadece bir ve alıcı koz kalınca koz oynamayı bırakıyorduk (istisnalar olduğunu unutmayın). Az sayıda kozla oynarken kozları bitip bitmeyeceği belli olmaz. Kozları bitirdiğinizde sizde de koz kalmıyorsa yan renkteki alıcıların kontratınız için yeterli olması gerekir. Daha büyük problem kozları bitiremediğinizde ortaya çıkar. Bu durumda koz hakimiyetiniz yoktur. Ya defansın size temel elden çakmaya zorladıkları renge çakmayı reddedip kayıp

kaçarsınız (Kup transferi) ve böylece temel elin karşısından çakacak duruma gelip uzun kozunuzu azaltmamış olursunuz veya çok alıcınız varsa siz de rakibinize zorla çaktırıp onun kozunu azaltmaya çalışarak kontrolün size kalmasını sağlarsınız veya temel el kavramını unuttur ve löve sayarsınız. Koz hakimiyetiniz kaybolduğu için uzunluk lövesi almanız da artık imkansız olur. Löve sayınca temel elden de çakmak mümkündür. Her topladığınız löve kontratınız için bir adımdır.

Ayrıca defans oyuncularını ortaklarına kup veya olası bir sürküp vermek için renkler oynadıklarında büyük çakıp çakmamaya karar vermek gerekir. Şimdiye kadar bu konuda rakibin kozunu büyük hale getirme şansı yokken büyük çakın demiştik. Bazı ellerde küçük çaktığınızda sürküp yiyeceğiniz kesindir. O durumlarda koz hakimiyetini kaybetmemek gerekir.

Kayıba kayıp

	♠ AD10	
	♥ 1082	
	♦ AD10	
	♣ V954	
♠ 9752		♠ 43
♥ AR43		♥ DV976
♦ 64		♦ 872
♣ D72		♣ R108
	N W E S	
	♠ RV86	
	♥ 5	
	♦ RV953	
	♣ A63	

Kontrat 4 Pik ve atak As Kör. Kör keserimiz olmadığı için 3NT ve çok yüksek olduğu için 5 Karo oynamıyoruz. Defans As Körden sonra Ruayı da oynuyor. Eğer çakarsak 3-3 koz kalacak ve 3 turda kozlar bitmezse rakipte bir koz kalacak. Bu koz sayesinde el tutan rakip Körlerini oynayarak bizi batıracak. Bu duruma gelmemek için Rua Köre temel eldeki iki Trefl kaybından birini atıyoruz. Defans üçüncü Kör ile devam edince elimizdeki diğer Trefl kaybını da atıyoruz. Aslında bu manevra bize şu ana kadar löve getirmiş değildir. Fakat artık defans dördüncü Körü oynayamaz çünkü oynarsa el çaka-yer çaka oynamış olur ki böylece biz de kısa kozlu taraftan çakma şansını elde ederiz.

Uzun kozdan çakıp koz kontrolünü kaybetmemek için elimizde kayıp yokken bile kısa kozlu elden çakacak duruma gelene kadar çakmayı reddedebiliriz.

DEFANSİF PLAN YAPMAK

Defans, hem iyi ortaklık hem de çalışma gerektirdiği için brığın diğer bölümlerine göre biraz daha zordur. Şu ana kadar defans ile ilgili öğrendiklerimiz çoğunlukla ortaklık anlaşmaları ile ilgiliydi (ataklar, 2.ve 3.elin oyunu, sinyalizasyon). Başarılı defans yapabilmek, bu anlaşmaları doğru uygulamaktan çok doğru renkleri doğru zamanda oynayabilmek ile ilgili. Bu konuda şimdiye kadar Aktif ve Pasif Defans kavramlarını konuştuk. Aslında defans planının en önemli noktası olan bu kavramları bu konuda biraz daha detaylı inceleyeceğiz ve kapalı ellerin durumunu daha iyi nasıl görebileceğimizi öğreneceğiz.

Defans yapan oyuncular aynı deklaran gibi bir plan kurmalılar. Bu plan öncelikle alınması hedeflenen el sayısını belirleyerek başlar. Daha sonra deklarasyon incelenerek kapalı ellerin kabaca puansal ve dağılımsal resmi çizilmeye başlanır. Atak yapılıp yer açıldıktan sonra resim daha da belirginleşir. Artık her oynanan kartın getirdiği bilgiler yapmaya başladığımız resmin üzerine detay olarak eklenir. Bilgiler çoğaldıkça hamlelerimiz de belirginleşir ve defans yaklaşımımızı (Aktif veya Pasif) kararlaştırırız.

Rizikolu renkleri oynamak

Hatırladığımız gibi “Aktif Defans” çabuk şekilde löve almak ya da üretmek için bazı riskler olarak en kuvvetli renklerimiz oynamaktır. Bu defans tipini seçebilmek için elde ettiğimiz bilgiler bize löveleri alabilmek için fazla vaktimizin kalmadığını göstermelidir.

	♠ 752										
	♥ 108										
	♦ ARD103										
	♣ 1054										
♠ DV1086	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W	E			S		♠ 943
	N										
W	E										
	S										
♥ A52		♥ 96									
♦ V7		♦ 8642									
♣ RV2		♣ A876									
	♠ AR										
	♥ RDV743										
	♦ 95										
	♣ D92										

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♥	1♠
2♦	Pas	3♥	Pas
4♥	Pas	Pas	Pas

Dam Pik çıktınız. Ortak 3'lü verdi. Deklaran As ile aldı ve küçük Kör oynayıp yerden 10'lu ile kazandı ve Kör dönüşüne Rua koydu. As ile aldınız. Ne oynarsınız? Ortak Pik Dam atağımıza 3'lü koyunca deklaranda AR Pik olduğunu ve Kör oynayışlarından RDV Körü olduğunu gördük. Eğer deklarana tekrar el geçerse, deklaran son kozumuzu aldıktan sonra yerin Karolarına elindeki kayıplarını kaçacaktır. Demek ki kontratı deklarana el geçirmeden batırmalıyız, ki bu da ancak Trefliden olabilir. Genelde RVX gibi bir renkten oynamak istemezsiniz çünkü çok tehlikelidir. Fakat şu durumda bu riski almalısınız ve ortakta As Trefl bulmalısınız. Böylece kontratı batırmak

için deklaranda üç Trefl bulmanız ve ortağın Trefl dönmesi yeterli olur.

Koz oynamak

Ataklar konusunda ne zaman koz atak etmemiz gerektiğini görmüştük. Yer açıldıktan sonra koz oynamak, koz atak etmekten çok daha kolaydır. Koz oynamak için doğru zamanı ifade etmeye çalışırsak; “deklaranın kısa kozlu yerden çakacağı kayıplar olduğu görünürken koz oynamalıyız” diyebiliriz. Deklaranın kapalı elde çakarak kurtulmayı planladığı kayıplar olduğunu anlayabilmek için; yerin çakabileceği rengin alıcıların sizde olması veya ortakta olduğunu bilmeniz gerekir. Ayrıca, deklaranın dağılımı hakkında fikriniz olmalı ki, yerin çakabileceği renkten deklaranın elinde daha fazla kart olduğunu ve bu kartların kayıp olduğunu tahmin etmek gerekir.

	♠ RV	
	♥ 9863	
	♦ 7	
	♣ AD10742	
♠ 975		♠ 62
♥ R1052		♥ V74
♦ RD104		♦ AV98
♣ 83		♣ RV95
	♠ AD10843	
	♥ AD	
	♦ 6532	
	♣ 6	

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♠	Pas
2♣	Pas	2♦	Pas
2♠	Pas	4♠

Ortak Rua Karo atak etti. Deklaranın yere çakararak kurtulmaya planladığı Karolar olduğu çok açık. Koz oynama kararını vermek için ürettiğiniz bu düşünce eksiktir. Çünkü siz defans olarak koz oynadığınızda, deklaran belki kayıplarını yere çakamaz ama plan değiştirip yerde olabilecek alıcı kartlara elindeki kayıpları kaçabilir. Bu örnek elde yerin alıcı olabilecek rengi Trefl fakat siz yerin Trefflerini iyi kontrol ettiğinize göre deklaranın Trefflere kayıp kaçabilirim planı da işe yaramaz. İşte tam koz oynamanız gereken bir durum. Ortağın çıktığı Rua Karoyu As ile ezmek çok mantıksızca fakat eğer el ortakta kalırsa, ortağımız yerin Trefflerinden korkarak koz oynamaktan vazgeçip Körden kontratı batırmayı planlayabilir. Böyle bir hataya düşmesini engellemeli ve ortağın Rua Karosunu As ile ezip koz oynamalısınız.

Yerin antrelerine saldırmak

Bütün konu başlıklarımız gibi, bu başlıkta da ne yapmamız gerektiği ipuçlarını kullanınca hemen ortaya çıkacak. Önemli olan elimizdeki ipuçlarının ne olduğunun farkında olmak ve deklaranın oyun planı hakkında bir fikir sahibi olmaktır. Sıraladığımız teknikleri nasıl kullanacağınız değil ne zaman kullanacağınız asıl problemdir. Yerin antrelerine saldırma tekniği de deklaranın kayıplardan kurtulmak için yerde olan bir rengi

kullanmak istediğinde ve sizin bunu engellemek istediğinizde kullanılır. Yani deklaranın kayıplarından kurtulmak için yerdeki uzun rengi sağlama ve bu renge kayıplarını kaçma tekniğini kullanacağını farketmeniz gerekir.

	♠ A					
	♥ DV9					
	♦ A64					
	♣ A87542					
♠ 96	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ D42	
N						
W E						
S						
♥ 87532		♥ AR10				
♦ D87		♦ V1093				
♣ D96		♣ RV10				
	♠ RV108753					
	♥ 64					
	♦ R52					
	♣ 3					

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		3♠	Pas
4♠	Pas	Pas	Pas

Ortak 2'li Kör atak eder. Eğer ortakta Kör üçlü ise deklaranda dörtlü olur ki bu pek olası değildir. Bu durumda ortakta beşli Kör vardır ve o zaman da deklaranda ikili olacaktır. Yani defansın üç lövesi elinizdedir, AR Kör ve Dam Pik. Minör renklerin birinden bir löve daha almanız gerekir. Eğer bu löve Treflden gelecekse kontratın olması imkansızdır çünkü deklaranın elindeki Trefl kaybını bir yere kaçması imkansızdır. Eğer batırıcı löveniz Karodan gelecekse deklaranın bu Karoyu

yerdeki Trefl rengini sağlayarak yok etmesi mümkün olabilir. Yani deklaranın Trefli tek ise iki kez kup yaparak Trefl rengini sağlar ve yere gidip alıcı Treflini oynayarak Karo kaybını kaçır. Bu hamleleri yapması için deklaranın üç antreye ihtiyacı vardır. Bunlar üç Astır. El sizdeyken bu Aslardan bir tanesini yok ederseniz deklaranın bu planı gerçekleşmez. Kesin olarak yok edebileceğiniz As koz Asıdır. Çünkü eğer Karo Asını yok etmek amacı ile Karo oynarsanız dekların Karoyu elden kazanabilir. Rua Körü kazanınca küçük koz oynayın.

Boşlama oyunu

Daha önce, deklaranken boşlama oyununun ne zaman ve hangi amaçla yapıldığını görmüştük. Bu oyunu defans oyuncularını da aynı amaçla yapabilirler. Tekrar edersek boşlamak bir alıcı kartınızı rakibinizin iletişimini bozmak amacı ile istediğiniz zaman kullanmaktır yani hemen almamaktır.

	♠ 105	
	♥ A52	
	♦ V63	
	♣ R10984	
♠ 632		♠ DV98
♥ V10984		♥ 76
♦ RD8		♦ 1052
♣ 76		♣ AD32
	N W E S	
	♠ AR74	
	♥ RD3	
	♦ A974	
	♣ V5	

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1NT	Pas
2NT	Pas	3NT

Ortak Vale Kör çıktı. Deklaran atağı elden Rua ile aldı ve Vale Trefl oynayıp empas yaptı. Ortak 7'li Trefl verdi. Deklaranın AD Trefl çıktıktan sonra üç Trefl lövesi yapacağı açık. Ama siz izin vermezseniz bir lövede kalabilir. Vale Trefli almayın. Eğer deklaranın elinde iki tane Trefl varsa biraz sonra son Treflini oynayacaktır. Şimdi alıp Kör oynarsınız. Deklaranın elinde Trefl bitmiştir. Treflleri sağlamak için yere gitmelidir. Bu ancak As Kör ile mümkün olabilir. Fakat As Kör yerin son antresidir. Treflleri sağlasa bile o löveleri almak için bir daha yere gidemez. Eğer ilk Trefli alırsanız, deklaranın üç löve yapmasını engelleyemezsiniz çünkü Kör dönüşünüzü elden Dam ile alıp Trefl oynar ve bunu Ası çıkartana kadar yapar. Sonra As Kör ile yere gittiğinde sağlanan Treflleri alabilir.

Büyük kartların yerini ve dağılımları okumak

Bu tekniği diğer teknikleri gerçekleştirmek için çoğu zaman kullanmak zorunda kalırsınız. Bu yüzden bu teknik en önemli tekniktir diyebiliriz. Bir bilmece çözme keyfine eriştiğinizi hissettiğinizde işler çok kolay olacaktır. Yapmanız gereken deklaryondan, ortağın atağından, ortağın ve deklaranın oynadığı her karttan ve deklaranın oyun tarzından elde ettiğiniz bilgileri birleştirmektir. Her kart ne kadar da mecburiyetten yapılırsa bir mesajdır. Kimse rakibine bu mesajı vermek istemese de ya ortağına

bilgi verirken ya da deklaran olup kontratını yapmaya çalışırken ipuçları vermek zorunda kalır.

	♠ V1097		
	♥ D42		
	♦ AR8		
	♣ DV10		
♠ R82	N W E S	♠ 5	
♥ V1096		♥ 873	
♦ 7653		♦ DV94	
♣ R4		♣ A6532	
	♠ AD643		
	♥ AR5		
	♦ 102		
	♣ 987		

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♠	Pas
4♠	Pas	Pas	Pas

Vale Kör atak ettiniz. Deklaran yerden Dam koyup kazandı ve Vale Pik oynayıp empas yaptı. Ortak Kör atağına 3'lü, koza da 5'li verdi. Rua Piki alıp ne oynadınız? Şu ana kadar deklaranın elinde ADxxx Pik ve ARx Kör gördük. Eğer elinde As Trefl de olsa idi deklaranın şleme gitmeye çalışması gerekirdi. Sonuç olarak As Treflin ortakta olması çok muhtemeldir. Rua Trefl oynamalı kazanınca Trefl dönüp kup almaya çalışmalısınız. Eğer deklaranın minörlerden üç Karosu ve iki Trefli varsa bile deklaran üçüncü tur Trefle büyük çakmak zorunda kalır ve umut artık Karo almakta kalır.

Ortağa el tutturmak için alışılmamış oyunlar

Ortağınıza rakibin onörünü araya almak için, size kup vermesi için veya bir veya daha fazla alıcı kartını çekebilmesi için el tutturmak isteyebilirsiniz.

		♠ RDV	
		♥ ADV10	
		♦ 97	
		♣ 8543	
♠ 4			♠ 763
♥ 753			♥ R842
♦ 1084			♦ RDV52
♣ RD10962			♣ A
		♠ A109852	
		♥ 96	
		♦ A63	
		♣ V7	
Kuzey	Doğu	Güney	Batı
1♣	1♦	1♠	Pas
2♠	Pas	4♠

Atak Rua Tefl. As ile ezmek zorunda kaldınız. İki Trefl, bir Karo ve bir Kör olarak kontratı batırabileceğinizi düşündünüz. Fakat ikinci Trefl lövesini alabilmek için ortağa el geçirmek gerekir. Aksi takdirde deklaran Rua Körünüze bir löve verdikten sonra yerin sağlam Körlerine elindeki Trefl kaybını kaçacaktır. Deklarasyona göre, ortakta RD Treflden başka onör puanı olamaz. Ortağa el tutturmanın tek yolu Karo rengidir ve ortakta bulmanız

gereken kart 10'ludur. Bu yüzden Trefl atağını alınca küçük Karo oynayın. Deklaran As koyup Kör empas attığında ise Ruayı alıp bir kez daha küçük Karo oynamalısınız.

Ortağa yardım etmek

Eğer ortağa hata yapma şansı verirsiniz o da herkes gibi hata yapabilir. Bu olasılığı gördüğünüzde onun yanlış yapmasına izin vermemelisiniz.

	♠ R43		
	♥ 42		
	♦ RV10		
	♣ D9853		
♠ 9	N W E S	♠ 765	
♥ D98653		♥ V107	
♦ A65		♦ D8432	
♣ AR7		♣ 102	
	♠ ADV1082		
	♥ AR		
	♦ 97		
	♣ V64		

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♠	2♥
2♠	Pas	3♠	Pas
4♠	Pas	Pas	Pas

Ortak As Trefl çıkınca 10'luyu verdik. Trefl Rua devamı ve 2'li dönüşü ile üçüncü lövemizi çakararak aldık.

Şimdi ne oynarız? Büyük ihtimalle hem ortağın deklarasyonuna hem de yere bakarak Kör oynardık. Fakat bu hamlemiz kontratın olmasına sebep oluyor. Karoyu oynamamız gerektiğini anlamak mümkün değil. Çözüm bizde değil. Ortak bize Trefl kupunu vermeden önce As Karoyu çekse idi böyle bir problemle karşılaşmazdık.

Deklaranın kayıp kaçmayı planladığı alıcıları yok etmek

Bazı durumlarda deklaranın elde veya yerde alıcıları vardır ve bu alıcılara eldeki veya yerdeki kayıpları kaçmayı planlar. Bu durumun gerçekleştiğini veya gerçekleşeceğini gördüğünüzde deklaranın alıcılarını öldürmeyi düşünmeniz gerekir. Bunu ancak o rengi oynayıp ortağa çaktırarak yaparsınız. Deklaranın üste çakması problem değildir. En azından, deklaran kendi alıcısına çakmak zorunda kalmış olur.

	♠ AV943	
	♥ 97	
	♦ A106	
	♣ A52	
♠ 75		♠ 6
♥ 104		♥ ARV852
♦ D983		♦ R74
♣ D8643		♣ V109
	♠ RD1082	
	♥ D63	
	♦ V52	
	♣ R7	

Kuzey	Dođu	Güney	Batı
	1♥	1♠	Pas
4♠	Pas	Pas	Pas

Atak 10'lu Kör. Bu atakla Damın deklaranda olduđu belli olmuştur. İlk iki löveyi AR Kör ile alırsınız. Deklaranda Dam kör kalmıştır. Üçüncü Körü de oynarsanız ortakta henüz koz varken Dam Köre çıkar ve artık deklaranın eldeki Dam Köre yerden bir kayıp kaçma şansı biter. Eğer başka renk oynarsanız deklaran eli tutup kozları bitirir ve Dam Köre yerden bir Karo kaçarak kontratınıyapar.

KÖTÜ DAĞILIMA ÖNLEM ve KOMÜNİKASYON

Kart kombinasyonları

Önörlerle löve üretmeye çalışırken hangi teknikleri nasıl kullanacağımızı görmüştük. Kart kombinasyonları tek bir rengi oynarken rakiplerdeki kötü dağılım olasılığına karşı uygulamamız gereken emniyet oyunları ile ilgilidir. Oldukça fazla sayıda örnek olmasına karşın genel prensipler ile sıkça gelen kombinasyonlarda başarılı olmak hedeflenmelidir.

Örnek 1

♠ A964
♠ RD1052

Doğru oyun önce çift onörlü taraftan bir önör çekmektir. Böylece renk 4-0 dağıldığında her iki elde de Vale için çatal bırakılmış olur.

Kötü dağılım olduğunda rakiplerde empas yapmanız gereken bir önör varsa, önce çift onörlü taraftan alıcı çekin.

Örnek 2

♥ A953
♥ RD842

Doğru oyun önce tek onörlü taraftaki alıcıyı çekmektir. Böylece 4-0 dağılımı gördüğünüzde rakipteki iki kartı ezme şansınız devam eder. Bu ancak 4 kartı olan rakip Doğu'da ise mümkündür.

Kötü dağılım olduğunda rakiplerde empas yapmanız gereken iki onör varsa, önce tek onörlü taraftaki alıcıyı çekin.

Örnek 3

♦ AD762

♦ V53

Doğru oyun aşağı elden küçük başlayıp Dam koymak ve kazanırsa Ası çekmektir. Eğer Vale ile başlarsanız Rua Batı'da olsa bile Valenin üstüne koyacak ve mutlaka bir löve vermek zorunda kalacaksınız.

Onörü tek başına bırakmamak şartı ile toplam 4 onör yoksa empasa onör ile başlamayın.

Örnek 4

♣ ADV2

♣ 1053

Doğru oyun aşağı elden küçük başlayıp empas yapmak ve kazanınca tekrar Güney'e gelip küçük başlayarak ikinci empası yapmaktır. Empasa 10'lu ile başladığınızda Rua Batı'da olsa bile koyacak ve dört löve almak için rengin 3-3 dağılımını umacaksınız. Empasları küçük kart ile başlayarak yaparsanız Batı'da Rx olduğunda siz hiç onör harcamadan Ruayı ezmiş olursunuz.

Toplam 4 onör varken empaslarınızı onörle başlayarak yapmak uzunluk lövesi almanızı engelleyebiliyorsa, antre problemi olmadığı sürece onör ile başlamayın.

Aynı prensip şu örneklerde de geçerlidir.

♠ RD93

♠ RV85

♠ V854

♠ D743

İki örnekte de Ası çıkartmak için düşünmeden onörlerinizi harcarsanız 4-1 dağılım olduğunda 10'luya verme şansı olur. Doğru oyun çift onöre doğru iki kez uçurma işlemi yapmaktır.

Örnek 5

♥ 87542

♥ AD63

Hedef bütün löveleri almaksa tek olasılık vardır. Hem empasın geçmesi hem de rengin 2-2 dağılması. Eğer bir löve verme olasılığı varsa en emniyetli oyun Ası çekmek ve Rua görünmezse Damı uçurmaktır. Böylece Batı'da tek Rua olma ihtimalini de değerlendirmiş olursunuz. Aynı prensip şu örnekte de geçerlidir.

♦ 8754

♦ RV75

♦ ARV2

♦ A82

İlk örnekte empas yapmadan önce Ası çekerek Batı'daki tek Dam olma şansını değerlendirmek gerekir. İkinci örnekte de bir löve kaybetme lüksümüz varsa doğru oyun AR çekmek ve sonra Valeyi uçurmaktır. Böylece Doğu'daki Dx'e karşı önlem almış oluruz.

Örnek 6

♣ A65

♣ R10742

Doğru oyun Ası çektikten sonra Kuzey'den oynayıp aşağıdan 10'lu koymaktır. Batı bu löveyi alırsa rengin 3-2

dağıldığı kesinleşir. Böylece Doğu'da DVxx varsa ancak bir löve olabilir.

Kötü dağılıma karşı bilmeniz gereken en tipik kart kombinasyonlarından birkaçını gördük. Bir oyun sırasında henüz tanımadığınız bir kombinasyon ile karşılaştığınızda bunu bilmediğiniz için hayıflanmak yerine olası dağılımlara karşı onörlerinizi nasıl koruyacağınızı düşünmeniz gerekir. Bazen çözümü masada bulabilirsiniz.

Komünikasyon

Deklaranken belki de en üzücü durum eksik löveleri üretmek ve onları alamamaktır. Bu komünikasyon problemleri belki birçok elde karşınıza çıkmaz fakat karşılaştığınızda çoğu zaman bu problemi farkedemezsiniz. İş işten geçtiğinde genelde oyuncular hep aynı tepkiyi verirler: “Aaa! Şimdi kafam dağılık. Ben böyle bir hata yaparmıyım?” Ve bu böyle sürer gider!

Komünikasyon problemlerinin çoğunun çözümü gerçekten çok kolaydır. Önemli olan problemi oyun bittikten sonra değil oyun sırasında görmektir çünkü problemi gören oyuncu çözümü çoğu zaman bulacaktır.

Tabii ki bu problemler için ilk derslerden itibaren bazı kurallar konmuştur – Önce kısa tarafın büyüğü veya vereceğin kesin olan löveleri önce ver vb. Bu kuralları hemen hemen bütün oyuncular uygular. Oyuncuların dikkat etmediği nokta birkaç hamle sonra başlarına açılacak olan komünikasyon problemini görememeleri ve renkleri yanlış sırada oynamalarıdır.

Genelde komünikasyon problemleri şimdiye kadar öğrendiğiniz prensiplerle çözülür. Markaların alıcı hale geldiği durumlarda çözüm dikkatinizde saklıdır. Şimdiye

kadar öğrenmediğiniz iletişim problemleri ise rakibe gönüllü löve hediye etmek, alıcı kartlarınızı başka alıcılara ya da rakibin aldığı lövelere defos etmek ya da küçük bir kart ile eli kazanabilecekken rakibe löve verme pahasına en büyük kartınız ile kazanmak gibi hayal gücünüzü zorlayacak şekillerde çözülür.

Örnek 1

	♠ V2	
	♥ 7	
	♦ AR107642	
	♣ 983	
♠ 9653		♠ R1074
♥ 84		♥ 9652
♦ V93		♦ D85
♣ DV107		♣ 62
	♠ AD8	
	♥ ARDV103	
	♦ ----	
	♣ AR54	

Kontrat 6Kör ve atak Dam Trefl. İki Trefl ve bir Pik kaybı var. Yerde AR Karo var ve üçüncü Piki çakabileceğimiz bir kısalık. Problem yerdeki AR Karoya ulaşabilmekte. Bunun için tek yol Pik rengi. Eğer As Pik çekip küçük Pik ile devam edersek, defans Rua ile alıp koz oynayarak çaka yapmamızı ve dolayısı ile yere geçmemizi engelleyebilir. Hemen küçük Pik oynamak ise Rua nerede olursa olsun Vale ile yere geçmemize engel olacaktır. Çözüm Dam Pik oynamaktır. Defans Ruasını alırsa küçük Pik oynayıp Vale ile kazanabiliriz. Eğer Dam Piki almazlarsa bu sefer de As Pik çekip Pik kupu yaparak yere geçeriz.

Örnek 2

	♠ 952	
	♥ 73	
	♦ ARD42	
	♣ V84	
♠ 743		♠ 86
♥ RV864		♥ D10952
♦ 3		♦ V75
♣ 9653		♣ RD10
	♠ ARDV10	
	♥ A	
	♦ 10986	
	♣ A72	

Kontrat 6Pik ve atak 3'lü Karo. Atağı inceleyince gördüğünüz gibi Karo rengi 3-1 dağılmış. Fakat biz kozları el vermeden bitirebildiğimiz için hiç çaka almadan 12 el toplayabiliyoruz, yeter ki 5 Karo lövesi alabilelim. Burada problem Karoların bloke kalması. Rakiplerdeki Karoları ancak 3 turda bitirebiliriz. Yani ilk 3 Karo ARD olmalı. Güney'den hangi Karoları atarsak atalım dördüncü Karo elden kazanılıyor ve beşinci Karoya ulaşamıyoruz. Çözüm biraz garip. Atağı alıp kozları bitirdikten sonra As Körü çekiyorsunuz. İkinci büyük Karo ile yere gidiyor ve yerden Kör oynayıp elden Karo defos ediyorsunuz. Defansa verdiğiniz bu hediye löve Karo renginin bloke kalmasını engelliyor. Artık yerde 3 alıcı Karo elde ise tek Karo kalıyor. Eli tekrar kazanınca yerdeki iki Karoya eldeki iki Trefli defos ediyorsunuz.

Gerek kötü dağılıma önlem almak gerekse iletişim için yaptığınız bu hamellerin bütününe Emniyet Oyunu adı veriliyor.

YATIRMA OYUNU ve ELİMİNASYON

Birçok elde renklerin rakip tarafından oynanmasını beklersiniz. Böylece onörlerinizi ezdirmemiş olur ve löve üretme şansını yakalarsınız. Rakiplerin böyle bir hata yapmasını beklemek yerine onları buna mecbur bırakmak bize “Yatırma” tekniğini tanımlayabilir.

Koz kontratlarında rakiplerin her iki elden de çakabileceğiniz (el çaka yer çaka) bir rengi oynamaları da deklaran olarak sizi fazlasıyla mutlu eden bir hatadır. Böylece kısa kozlu taraftan çakarak temel eldeki bir kaybınızdan kurtulma şansı yakalarsınız. Yine Yatırma tekniği ile koz kontratlarında hem rakibe istediğiniz bir rengi oynatabilir hem de el çaka yer çaka gelmesini sağlayabilirsiniz.

Rakibinizin sizin lehinize olacak bu hamleleri yapmaya mecbur kalabilmesi için diğer renklerin bitmiş olması gerekir. Aksi takdirde rakibin sizin lehinize olacak renkleri oynamasını beklemek sadece hayaldir. İşte rakiplerdeki bazı renkleri bitirme işine “Eliminasyon” ve sizin istediğiniz renkleri oynamalarını mecbur tutmaya da “Yatırma” adı verilir.

Eliminasyon işleminin tamamlanabilmesi için rakip tarafından oynanmasını istediğiniz rengin ya da renklerin dışında renkleri onların elinde bitirmeniz gerekir. Bu işlemi yaparken bütün lövelerin sizin tarafınızdan alınması gerekmez. Bu işlem bittikten sonra Yatırma işlemi gerçekleşir. Eli rakibe verirsiniz ve onların sizin istediğiniz rengi ya da renkleri oynamalarını beklersiniz. Bu işlemi iki rakibe birden yapmak mümkün olabildiği gibi tek bir rakibe karşı da yapabilirsiniz. Eğer bir oyuncuyu yatıracaksanız eliminasyonu sadece o oyuncu için gerçekleştirmeniz yeterli olacaktır. Gördüğümüz gibi bu

teknikğin iki ana parçası vardır. Birincisi eliminasyon ki bunun için rakibin ellerini iyi tahmin etmeniz gerekir, ikincisi ise eli rakibe vererek yatırma işlemi. Burada eli rakibe hangi renk ile ve hangi aşamada vereceğinizi iyi bilmeniz gerekir. Eliminasyon tamamlanmadan eli rakibe verirseniz herşey altüst olur. Birkaç örnek vermeden önce hangi renklerin rakip tarafından oynanmasının karlı olduğu hakkında konuşalım.

♠ AD9

♠ 762

Eliminasyonu tamamladıktan sonra elden oynayıp yerden 9'lu koyarak defansın AD'a doğru oynaması sağlanabilir. Böylece empas geçmese de 2 löve alınabilir.

♥ R104

♥ 853

Rua uçmasa bile aynı şekilde eliminasyon ile yerden 10'lu koyarak defansın Rx'e doğru oynaması sağlanabilir.

♦ D62

♦ V43

Eliminasyonu tamamladıktan sonra eli başka bir renk ile rakibe verip bu rengi oynatırsak bir löve kazanacağımız kesindir.

♣ A54

♣ V83

Bu örnekte RD'ın aynı oyuncuda olduğunu hayal etmeniz gerekir. Bu rengi sizin oynamanız gerekirse Valeye doğru küçük oynayıp RD'ın sağda olmasını ummalısınız.

Ama renge rakip başlamak zorunda kalırsa soldaki oyuncuda da RD varsa başarılı olursunuz.

Örnek 1

	♠ AD95	
	♥ R108	
	♦ D952	
	♣ 94	
♠ 63		♠ 8
♥ V96		♥ D7542
♦ R83		♦ A107
♣ R7532		♣ DV106
	♠ RV10742	
	♥ A3	
	♦ V64	
	♣ A8	

Batı 4 Pik kontratına küçük koz çıkıyor. Üç Karo ve bir Trefl kaybı var. Dam ve Vale Karo yardımı ile bir löve alabilerseniz kontratınız batmaz. Rengi siz oynadığında defans iki onörünüzü birden ezebilir ama Karoyu rakibe oynatmayı başarılırsanız bir löve garanti olur. Eliminasyonu tamamlamak için kozları, Körleri ve Treffi bitirmeniz gerekir. Bu işlemden sonra da eli rakibe vermeniz. Yatırma işlemi (rakibe el verme) Trefl ile olmalı. Bu yüzden eliminasyonu tamamlarken iki tur koz oynayın, As ve Rua Körü çekip üçüncü Köre temel elden çakın. Artık Trefl As çekip Trefl oynayarak hem Trefli bitirmiş olur hem de Yatırma işlemi gerçekleştirmiş olursunuz. Eli alan defans oyuncusu ya Karo rengini oynayacaktır ya da el çaka yer çaka Kör veya Trefl gelecektir. Her durumda üç Karo kaybı ikiye iner.

Mekanizma deklaranın Trefli Ax değil AD olsa da aynı şekilde işler. Yalnız bu durumda birçok oyuncu empasın büyüüne kapılarak eliminasyon oyununu bir tarafa bırakır. Halbuki eliminasyon oyununun bu elde sizi %100 başarıya götürdüğü açıktır.

Örnek 2

	♠ R105	
	♥ A63	
	♦ R872	
	♣ AR4	
♠ 7	N W E S	♠ D64
♥ DV102		♥ 8754
♦ D1043		♦ 96
♣ V872		♣ D965
	♠ AV9832	
	♥ R9	
	♦ AV5	
	♣ 103	

6Pik kontratına Dam Kör atak geliyor. Kozlar partajsa ya da Karo empası geçiyorsa şeklinde bir plan çok yüksek ihtimalli olsa da kesin çözüm değil. Halbuki neredeyse kesin çözüm var. Kör Rua alın. Pik Rua çekin. As Kör çekip Köre 8'li ile çakın. AR Trefl çekip Trefle 9'lu ile çakın. Şimdi Kör ve Trefl elimine olmuş durumdadır. Şimdi Rua Karo yere geçin ve koza empas yapın. Eğer 2-2 koz varsa ve Dama kaybederseniz eli alan Batı AV'ye doğru Karo oynamak veya el çaka yer çaka Kör veya Trefl oynamak zorunda kalır. Her durumda Karo vermezsiniz.

Yan renklerden birini tam olarak elimine edemeseniz bile bir defans oyuncusuna yatırma işlemi yapabilirsiniz.

Örnek 3

	♠ AR4	
	♥ RD103	
	♦ V875	
	♣ 96	
♠ V93		♠ D10762
♥ 5		♥ 82
♦ 94		♦ D1032
♣ RDV8752		♣ 43
	♠ 85	
	♥ AV9764	
	♦ AR6	
	♣ A10	

Batı 3 Trefl açtıktan sonra 6 Kör kontratına geldiniz. Minör renklerden birer kaybınız var ve kurtuluşu yok gibi. Trefl Rua atağını As ile alıp kozları bitirin. AR Pik çekip Pike çakın ve rengi elimine edin. Şimdi Batı'da 3 Pik ve 1 Kör gördünüz. Açışından 7'li Trefli olduğunu biliyorsunuz. Demek ki Karosu 2 tanedir. AR Karoyu çekince Batı'da sadece Trefler kalır. Trefl ile eli ona verin ve onun el çaka yer çaka Trefl oynamasını seyredin. Artık yerden çakıp elden Karo defos ederek Karo kaybından kurtulmuş olursunuz. Bu oyuna "Kısmi eliminasyon" adı verilir.

Yatırma oyunu çok sık karşılaşılan bir oyun türüdür. Deklaranın bu tür oyunları tercih ettiği renkleri elimine etmesi sırasında anlaşılır. Oyun sonunda başına neler gelebileceğini anlayan defans oyuncuları bazen bu kötü sondan kendilerini koruyabilir. Bunun için alıcısından vazgeçerek löveyi ortağının almasını sağlamak, deklaranın el çaka yer çaka oynayınca aslında bir kar sağlamadığını onun elini tam olarak sayarak öğrenmek, deklaranın

kararsız kalmasını sađlamak için bitişik onör varmış gibi onör oynamak yapılabilecek bazı hamlelerdir.

DEFANSİF KOZ LÖVELERİ

Defanstayken rakibin koz rengi ile birçok şekilde löve alınabilir. Belki şu an aklınıza kup almaktan başka birşey gelmiyor olabilir ama konu sona erdiğinde defans sırasında neler yapabileceğinizi görünce şaşıracaksınız.

Ortağa kup vermek

♠ 42
♥ 973
♦ DV765
♣ RV10
♠ A10875
♥ ADV2
♦ 3
♣ 643

NE

WS

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♠	Pas
1NT	Pas	3♦	Pas
4♦	Pas	5♦

As Kör atak ettiniz ve ortak 8'li vererek atak rengini beğendiğini belirtti (apel). Köre devam etmeli misiniz? Hayır. Çünkü deklaranda beş Pik olduğu bellidir. Bu yüzden ortakta tek Pik vardır. As Pik çekip ortağa çaktırmalısınız. Ortak tek Piki varken neden Kör atağını beğendi diyebilirsiniz. Cevabı kolay çünkü As Pikin sizde olduğunu bilmiyor. Eğer yerdeki Pik adedinden emin olsaydınız Pik As atak ederek başlardınız.

Kup almak

Şimdiki löve alma şeklimizi yakından biliyorsunuz. Ortağınız genel atak prensiplerinden kup almak istediğinizi anlayabilir. Fakat kup almak için ortağın el tutması gerektiğini unutmayın.

	♠ 9854
	♥ 85
	♦ AR
	♣ RD1098
♠ AD7	
♥ AD2	
♦ D109864	
♣ 6	

NE

WS

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♠	2♦
3♦	Pas	4♠

Tek Treflinizi atak ettiğinizi düşünelim. Açanda eğer 12 puan varsa ortağınıza iki puan kalıyor. Bu yüzden ortakta Rua Kör olma ihtimali çok düşük. İki Pik ve As Kör löveleri size yetmiyor. Bir löve daha gerek ve bu ancak kozdan gelebilir. Bunun için ortağın el tutabilmesi gerek. Bu da ancak Vale Körü varsa mümkün. Trefli yerden alan deklaran koz Damınıza empas yapıyor. Alıp Dam Kör oynayın. Deklaran bu löveyi almak zorunda. Tekrar koz oynayınca As Piki alır küçük Kör oynayarak ortağa geçersiniz. Bu kadar garip bir şekilde el tutan ortağınız mutlaka sizin ondan özel bir renk dönmesini istediğinizi anlayacaktır.

Koz promosyonu

Bu konu oldukça sık karşılaşılan bir kozdan löve alma metodudur. Anlamı, alıcı olmayan bir kozu, çeşitli yollarla alıcı hale getirmektir. Bu yollar; ortağa çaktırarak deklaranın üste çakmasını zorlamak, üste çakma korkusuyla büyük çakmaya zorlamak, deklaranı alıcı koz ile çakmaya zorlamak, herkesin çaktığı bir kart oynayarak deklaranın kozlarını azaltmak vb.

♠ 872

♥ R6

♦ ARD3

♣ 8654

	N	
W		E
	S	

♠ D3

♥ D109854

♦ 976

♣ 102

Kontrat 4 Pik ve ortak defansa As Trefl ile başlıyor. İkinci lövede Vale oynuyor ve sonra Ruayı çekiyor. Üçüncü Trefle 4'lü Kör defos edip Körden ümidiniz olmadığını anlatıyorsunuz. Bunun üzerine ortak Dam Trefli oynuyor. Deklaranın üste çakacağını biliyorsunuz fakat unutmayın ki bunu ortağınız da biliyor. Eğer ortağınız sürkupu bilerek çakanız için bir renk oynuyorsa en büyük kozunuzla çakmalısınız. Örneğe bakarsak Dam Pik ile çaktığımız zaman deklaran As veya Rua ile çaka yapmak zorunda. Belki bu hamle ile ortağımızın Vx ya da 10xx kozu alıcı hale dönüşebilir.

Ne zaman çakılmamalı, ne zaman üste çakılmamalı?

Çakmalımıyım sorusu biz ikinci durumdayken sıkça kendimize sorduğumuz bir sorudur. Eğer rakip bir rengi oynadığında elinizde yoksa tek bakmanız gereken çıktığınızda rakibin hangi kartına çaka yaptığınızdır. Eğer rakibin küçük kartına çakarsanız bunun defansa hiçbir faydası olmaz ama bir alıcıya çakarsanız belki de ortağın bir kartı alıcı hale gelir. Üçüncü pozisyonda ortağın kazanma ihtimali olan kartına çakmamak gerekir. Son pozisyonda ise kontrol sizdedir. Hangi hamlenin daha iyi olacağı açıkça ortadadır. Üste çakmak ise genelde oyuncuların reddetmekte zorlandıkları bir hamledir. Halbuki bazen sürküp yapmayı reddederek daha küçük kozlarla da iş yapabileceğinizi unutmayın. Zaten alıcı koz ile sürküp yapmak çok da kar getirmez. Eğer sürküp yapmayı tercih ederseniz koz defansı ile devam etmek çok muhtemel en iyi sonucu getirecektir.

♠ ----
♥ ADV76
♦ D92
♣ A10843

♠ R82
♥ 10954
♦ 83
♣ R765



Kuzey

Doğu

Güney

Batı

1♦

3♠

.....

8'li Karoyu çıktınız. Ortak 10'lu ile kazanıp, önce Ası çekip löveyi kazandı sonra Rua karoyu oynadı. Deklaran Dam ile çaktı. Üste çakmayın. Deklaran Vale Pik oynadı, 2'li verdiniz ve ortak As Pik alıp bir Karo daha oynadı. Deklaran 10'lu ile çaktı. Yine üste çakmayın. Artık deklaranda kozda sadece büyük olarak 9'lu sizde ise R8 kalmıştır.

Deklaranı çakmaya zorlamak

♠ 1085
 ♥ RD4
 ♦ RV92
 ♣ 1073

♠ A432
 ♥ 98
 ♦ 76
 ♣ RV965

	N	
W		E
	S	

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
		1♠	Pas
2♠	Pas	4♠

Uzun kozunuz olduğu için uzun renginizi yani Trefli çıktınız. Ortak As ile alıp Trefl döndü. Damı Rua ile alıp Vale Trefli oynadınız ve dekların çaktı. Artık dekların ile aynı uzunlukta kozunuz var. Dekların koza girince alıp Trefl oynarsanız dekların yerden çakacaktır. Bu yüzden iki tur oynanan kozu almamalısınız. Şimdi yerde tek koz kalır. Eğer dekların üçüncü kozu oynarsa As ile alıp dekların

son kozunu kullanması için Trefl oynarsınız. Böylece eldeki 4'lü kozunuz löve olur.

BASİT SKUIZ

Skuiz, siz alıcı lövelerinizi çekerken en az bir defans oyuncusunun diğer renklerdeki durdurucularını saklayamaması yüzünden alıcı olmayan kartlarınızın alıcı hale gelmesi durumudur. Birçok çeşidi olan bu tekniğin temeli “Basit Skuiz”dir. Sadece bir rakibin sıkışıp defos yapamaması mantığı üzerine kurulan tekniğin gerçekleşmesi için bazı şartlar vardır. Bu şartların ne olduğunu örnek bir elle görelim.

Örnek 1

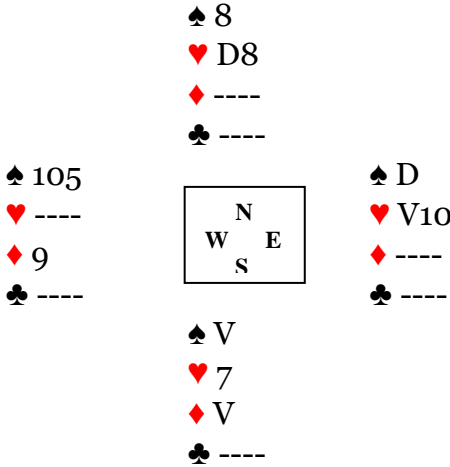
♠ AR8		
♥ AD83		
♦ 1072		
♣ RV3		
♠ 10654		♠ D92
♥ 65		♥ V1094
♦ A963		♦ 85
♣ 986		♣ 10752
	♠ V73	
	♥ R72	
	♦ RDV4	
	♣ AD4	

Güney 6NT oynuyor ve Batı Trefl 9’lu atak ediyor. Deklaranın Karo Ası çıktıktan sonra hazır 11 lövesi var. 12.löve için olasılıklar Körün 3-3 dağılması ve AR Pik çekince Damın düşmesi. Bir olasılık daha var. Eğer Körler 3-3 değilse ve Dam Pik iki turda düşmüyorsa, hem Dam Pike hem de uzun Körlere aynı oyuncu sahip olabilir ve eğer öyleyse biz alıcılarımızı oynadığımızda bu oyuncu

saklamak zorunda olduğu bu kartlardan bir tanesi defos etmek zorunda kalır.

Deklaran Trefl atağını alır ve Karo Asını çıkartır. El tekrar kendisine geldiğinde iki büyük Pik onörünü çeker. Böylece Dam Pikin düşüp düşmediğini kontrol eder. Dam düşmese bile Vale Pik daha sonra yapılabilecek Dam Pik defosu için artık bir “Tehdit Kartı” olmuştur. Deklaran daha sonra As ve Rua Körü sonra da minördeki alıcılarını çeker. Oyun sonu şu şekle dönüşmüştür.

Örnek 1



Güney son minör alıcısı olan Vale Karoyu çektiğinde yerden işe yaramayan Pik 8’lisini atar. Bu lövede Doğu skuiz olmuştur. Eğer Pik Damı defos ederse Vale Pik, Kör defos ederse yerdeki 8’li Kör 12.löve olacaktır. Skuiz gerçekleşti çünkü hem elde hem de yerde bulunan iki tehdit rengini birden aynı defans oyuncusu durduruyor. Skuiz kartı oynandığında bu durdurucuların bir tanesi defos edilmek zorunda kalıyor.

Hemen hemen her skviz elinde olması gerekenleri tekrar hatırlayalım.

-Skuiz kartı (Vale Karo) – o alıcı oynandığında bir defans oyuncusu iki durdurucusunu birden saklayamıyor.

-Tek kartlı bir tehdit rengi (Vale Pik) – defans oyuncusunun saklamak zorunda olduğu tehdit renklerinden biri

-İki kartlı bir tehdit rengi (Dam ve 8’li Kör) – tek kartlı tehdit rengini kesen defans oyuncusunun bu tehdit rengini de kestiğini umuyorsunuz.

Şartlar yerine geldiğinde skviz tekniğinin gerçekleşebilmesi için deklaranın bir tanesi hariç bütün alıcılarını oynamış olması gerekiyor. Başka bir deyişle kaç lövelik bir kontrat oynuyorsanız verebileceğiniz en fazla sayıda löveyi skviz kartını oynamadan önce vermeniz gerekiyor. Buna “Hesabı Düzeltmek” denir. Her skvizin hesap düzelterek yapıldığını sanmayın. El vermeden de yapılan skvizler vardır.

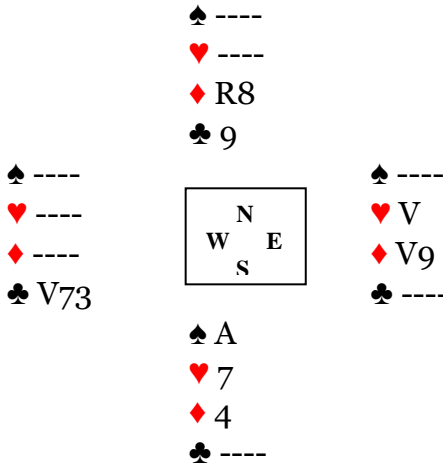
Örnek 2

	♠ V103	
	♥ A92	
	♦ AR85	
	♣ 985	
♠ 765		♠ 842
♥ 65		♥ V1083
♦ 102		♦ V976
♣ RDV732		♣ 104
	♠ ARD9	
	♥ RD74	
	♦ D43	
	♣ A6	

Güney 6NT oynuyor ve Batı Rua Trefl atak ediyor. Yine 11 hazır löve var ve bu sefer 11 löveyi el vermeden çekebiliyoruz. 12.löve için Kör ya da Karonun 3-3 dağılması yetiyor. Artık diğer ihtimali de düşünebiliriz. Eğer hem Karoyu hem de Körü aynı rakip durduruyorsa onu skuiz edebiliriz. Tehdit kartları eldeki 7'i Kör ve yerdeki 8'li Karo. Skuiz kartımız da eldeki son Pik olacak. Skuiz kartının olduğu tarafta tek kartlı tehdit rengi yani Kör, diğer tarafta da iki kartlı tehdit rengi yani Karo kalmalı. Planımız oldukça iyi ama mükemmel değil. Bütün bu skuiz planının gerçekleşebilmesi için hesabı düzeltmeliyiz. 12 lövelik bir kontrat oynadığımızı göre rakibe bir el vermeliyiz. Bu da atak rengini boşlayarak gerçekleştirilebilir.

İlk Trefli almıyoruz ve devamını As ile kazanıyoruz. ARD Kör ile AD Karoyu çekiyoruz. Daha sonra üç tur Pik oynayıp şu duruma geliyoruz.

Örnek 2



Skuiz kartı olan Piki oynayıp yerden işe yaramaz Trefli atınca Doğu'nun atacak kartı kalmıyor.

Birçok skuiz çeşidi olduğunu konunun başında söylemiştik. Double skuiz, triple skuiz, tek renk skuizi, criss-cross skuiz, kozlu skuiz bunlardan sadece birkaçı. Bütün skuiz çeşitlerini öğrenmek tabii ki oldukça zor. Fakat bu konu çok karmaşık gibi görünse de bilmeniz gereken en önemli nokta “**son kozunuzu çekmekten korkmayın**”. Aynı şey sanzatu kontratlarında da geçerlidir. Uzun renginizin bütün alıcılarını çekmek rakipler için büyük baskı yaratır ve bunun sonucunda ne kadar çok hata yaptıklarına inanamazsınız.