

Şeytan Darbesi

♠ AT87
♥ AK64
♦ 963
♣ Q6

♠ Q64
♥ QJ9
♦ JT84
♣ T85

K	D
B	G

♠ J3
♥ 752
♦ AQ72
♣ KJ92

♠ K952
♥ T83
♦ K5
♣ A743

Güney 4♠ oynuyor, atak: ♦J.

Kontratın oluru yok gibi, her renkten bir kayıp var. Doğu ilk löveyi ♦A ile alır, küçük ♦ döner. Deklaran ♦K ile kazanır ve Q'a doğru küçük ♣ oynar: Doğu ♣K ile alır ve ♦ devam eder. Bu ♦'ya ♠2 ile çakan deklaran ♣A ve ♣4 oynayıp yerden ♠7 ile çıkar. Şimdi deklaran ♥A ve ♥K çekip küçük ♥ ile çıkar. Diyagramdaki pozisyonda el Batıda:

♠ AT8
♥ 6
♦ -
♣ -

♠ Q64
♥ -
♦ T
♣ -

K	D
B	G

♠ J3
♥ -
♦ Q
♣ J

♠ K95
♥ -
♦ -
♣ 7

Batı ♠ dönerse, deklaran Doğunun ♠J'sini K ile alıp, Batıya ♠Q empası atar. Batı ♦ dönerse, deklaran bu ♦'ya yerden 13. ♥'ü defos eder, elden çıkar ve ♣ oynar; Batı ♣'e ♠Q ile çakarsa, A ile üstte çakıp Doğuya ♠J empası atar. Doğu-Batı artık ♠'ten löve alamaz durumdadır.

Gerçekten de dışarıda kozlar Q64 ve J3 şeklinde dağılmış olduğu halde kozdan hiç löve verilmeyebileceği kolayca insanın aklına gelmiyor.

Bu nedenle, dışarıdaki kesin löve almış gibi görünen koz alıcısının löve almasını engelleyen hamle briç literatürüne "Şeytan Darbesi" (Devil's Coup) olarak geçmiştir.

[Bu el 1991-1992 Ankara Dörtlülük Takımlar Şampiyonasından alınmıştır.]

♠ AJT
♥ AK6
♦ 875
♣ A962

♠ K643
♥ 975
♦ QJT
♣ T73

K	D
B	G

♠ 2
♥ JT84
♦ 96432
♣ QJ4

♠ Q9875
♥ Q32
♦ AK
♣ K85

Güney 6♠ oynuyor, atak: ♦Q.

Deklaran ilk löveyi ♦A ile alır ve ♠Q oynayarak empası atar; ancak daha sonra küçük ♠ oynayıp yerden ♠J koyarak empası tekrarladığında Doğu ♦3 defos eder. Artık kontrat ümitsiz görünüyor, bir ♣ kaybının yanı sıra bir de koz kaybı var; ama batmamış kontrattan ümit kesilmez. Deklaran ♣A çeker (Doğu ♣4 verir), ♠K'ya gelir, ♦K çeker ve ♥A'a gidip yerdeki son ♦'ya çıkar. Şimdi ♥ alıcılarını da çekerek diyagramdaki pozisyona ulaşır.

Briç Sözlüğü

Board: (İng.) Briç ellerinin karışmadan taşınmasını sağlamak üzere tasarlanmış 4 cebi olan plastik veya metal bir briç malzemesi. Her board'un üzerinde tarafların zonda olup olmadığı (vulnerability) ve deklarasyona hangi oyuncunun başlayacağı (dealer) işaretlenmiştir.

Dörtlülük Takım Maçı: (İng. Teams of Four) Dört kişinin takım olarak oynadığı bir turnuva çeşidi. Aynı takımın çiftleri (ayakları) aynı masalarda farklı yönlerde oturarak rakip takımın çiftlerine karşı aynı elleri oynarlar. Yani masanızda size gelen kartlar diğer masada rakip takımın çiftine giderken, masanızda rakip takımın çiftine giden kartlar ise diğer masada takım ortaklarınıza gider. Gaye her board'ta rakipten daha iyi skor yazmaktır. Her board için skor farkları aynı hesaplanır ve dünyanın her yerinde geçerli olan bir skalaya göre IMP'ye (International Match Points) çevrilir. Daha fazla IMP toplayan takım maçın galibidir. Toplam IMP farkı ayrıca galibiyet puanına, VP'ye (Victory Point), çevrilir. Dörtlülük takım maçı

♠ A
♥ -
♦ -
♣ 96

♠ K6
♥ -
♦ -
♣ T

K	D
B	G

♠ -
♥ J
♦ 9
♣ Q

♠ 98
♥ -
♦ -
♣ 8

Deklaran bu pozisyonda ♣8 oynar; bu löveyi Doğu kazanmak zorunda kalır ve ne dönerse dönsün Batı artık kozdan löve alamaz.

Dikkat ederseniz, eğer Doğu ♣4'lüyü muhafaza edip, ♣A ve ♣K'ya büyük ♣'lerini deblöke etseydi, deklaranın diyagramdaki pozisyonda oynadığı ♣'i Batı ♣T ile kazanıp ♠ oynayabilir ve Şeytan Darbesini engelleyerek kontratı batırabilirdi.

[Bu el Şeytan Darbesine örnek oluşturmak üzere hazırlanmıştır, kurgusaldır.]

ları çok değişik şekillerde (Lig, Knock-out, Swiss Team, Board-a-Match, Whist Lig, vb.) düzenlenebilirler. Bir takıma karşı oynanan toplam board sayısı müsabaka tipine göre değişir, buna bağlı olarak farklı IMP-VP skalaları kullanılır.

İkili Turnuva: (İng. Pairs Tournament) Çift olarak oynanan bir turnuva çeşidi. Katılan tüm çiftler aynı elleri her tur (bir turda genellikle 2 veya 3 el oynanır) değişik rakiplere karşı oynarlar. Board'ların ve çiftlerin sistematik hareketi (briç movement) bir çiftin aynı eli iki kere oynamasını engelleyecek ve her tur farklı bir rakibe karşı oynamasını sağlayacak şekilde düzenlenmiştir. Gaye her bir elde salonda kendi yönünüzde oturan çiftlerden daha iyi skor yazmaktır. Her elde skor olarak geçtiğiniz her çift için 1, aynı skoru paylaştığınız her çift için 0.5 puan kazanırsınız. Toplam puanlar genel sıralamayı belirler.

Singleton: (İng.) Tek, bir tane; elinizde herhangi bir renkten tek kart olması durumu.

Şikan: (İng. Void) Boş, yok; elinizde herhangi bir renkten hiç kart olmaması durumu.

♠ KQJ76
♥ AJ54
♦ A42
♣ 3

Amatörler İçin

El-Yer Oyunu

Güney 6♠ oynuyor, atak: ♠5. Doğu ilk ♠'e uyar, nasıl oynamalı?

Görüldüğü gibi karşılıklı singleton'lar çok iyi uyduğu için iki elde toplam 26 onör puana rağmen mükemmel bir şilem kontratına ulaşılmış. Aman dikkat, batarsak yazık olur. Tek potansiyel tehlike ♥'den iki löve kaybı; eğer Doğuda Qxxx dört tane (veya beş tane) ♥ varsa ve yanlış oynarsak bataabiliriz.

Deklaran koz atığını kazanıp bir tur daha koz çekerek dışarıdaki kozları temizlemeli ve ♥ oynamadan önce, yere iki ♣ ele de iki ♦ çakarak diğer renkleri elimine edip diyagramdaki pozisyona ulaşmalı.

Şimdi deklaran ♥'leri nasıl oynarsa oynasın, 2 löve kaybetmesi olanaksız. Diyeelim ki ♥K çekti (herkes bu ♥'e uydu) ve yere doğru küçük ♥ oynadı. Eğer Batı 2. ♥'e de uyar, deklaran yerden ♥J koyar; eğer Batı 2. ♥'e uymazsa, deklaran yerden küçük ♥ koyar ve bu löveyi kazanan Doğu, ya ♥AJ'ye doğru ♥ oynamak (♥'den yarmak) ya da el-çaka yer-çaka ♣ veya ♦ oynamak zorunda kalır. Dikkat ederseniz, diyagramdaki pozisyonda deklaran ♥A çekip elden veya yerden küçük ♥ oynasa bile iki

♠ K
♥ AJ54
♦ -
♣ -

K	D
B	G

♠ A
♥ K762
♦ -
♣ -

♠ 75
♥ AJ54
♦ KQJ97
♣ 763

♠ AQJ62
♥ T62
♦ T6
♣ T92

Defans B/Herkes

löve kaybetmesi olanaksız.

Batı Kuzey Doğu Güney
1NT P 3NT P.

Batı 3NT oynuyor, Kuzey ♠9 atak eder. Güney olarak nasıl savunursunuz?