

Unutulmayan Eller

G/Yok ♠ J7
♥ 32
♦ J32
♣ AKJ852

| | | | |
|---|---|--|--|
| K | | | |
| B | D | | |
| | G | | |

♠ A92
♥ AKQJT5
♦ AK6
♣ 7

| Batı | Kuzey | Doğu | Güney |
|------|-------|------|-------|
| | | | 2♥ |
| P | 3♣ | 4♠ | 6♥ |
| P. | | | |

Atak: ♠3.

Güney ♠A ile ilk löveyi kazanır ve 3 tur ♥ çeker (3. ♥'e yerden ♣ defos eder). Batı 2 tur ♥'e uyar, 3. ♥'e atar; Doğu 3 tur ♥'e uyar. Şimdi Güney ♦A oynadığında Doğu bir ♠ defos eder. Kontratı yüzde yüz yapmak için nasıl devam etmeli? Bu el yıllar önce bir Endonezya İkili Şampiyonasında oynandı [Kaynak: B. Jay ve Steve Becker'in Ames Tribune gazetesindeki briç köşesi]. Deklaran, Hollandalı L. Spier, 6♥ kontratını yapmak için çok zarif bir yol buldu.

♠ atağını A ile aldıktan sonra 3 tur koz ve 1 tur ♦ çekince (Doğu 3 tur koza uyar, ♦'ya uymaz) Doğunun dağılımını tam olarak bilmek mümkün; Doğunun orjinal dağılı-

mı 7-3-0-3 (7♠ -3♥ -0♦ -3♣). O halde deklaran tüm kozları ve ♦K'yi çekerek son 4 karta gelebilir ve eğer Doğu 3♣ ve tek ♠ tutarsa, ♠ ile çıkararak Doğuyu ♣'ten yatırabilir (endplay). Peki ya Doğu son 4 kartta 2♠ ve 2♣ tutarsa? Şimdi deklaran kontratı yapabilmek için ♣Q'nin yerini bilmek zorunda kalır; eğer ♣Q Batıda ise empas atmalı, Doğuda ise A ve K çekmeli.

Spier bu sorunu şöyle çözümlledi: ♦A'ı çektikten ve Doğunun dağılımını öğrendikten sonra, 6. lövede ♣A'a gitti, ♣K'ya ♦K'yi attı (debloke etti), bir ♣ çıkararak ♣'leri sağladı (farkettiğiniz gibi şimdi Batının elinde yalnızca ♦'lar kaldı) ve elindeki son ♦'yu oynadı. Batı bu ♦'yu Q ile aldı, ancak yine ♦ oynamak zorunda kaldı ve deklaran ♦J ile yerde kalarak sağlam ♣'lere kayıp ♠'leri attı. 6♥, tam.

Tüm dağılım:

♠ J7
♥ 32
♦ J32
♣ AKJ852

♠ 3
♥ 87
♦ QT98754
♣ T96

| | | | |
|---|---|--|--|
| K | | | |
| B | D | | |
| | G | | |

♠ A92
♥ AKQJT5
♦ AK6
♣ 7

♠ KQT865
♥ 964
♦ -
♣ Q43

Amatörler İçin

Deklarasyon -Reverse

Briçte normal deklarasyon sırası önce büyük sonra küçük rengin söylenmesidir. Bu durumda ortak seviye yükselmeden renkler arasında tercih yapılabilir. Örnek:

| Batı | Kuzey | Doğu | Güney |
|------|-------|------|-------|
| 1♥ | P | 1♠ | P |
| 2♦ | P | ? | |

Doğunun eli zayıfsa, ♦'yu tercih ettiği durumda 2♦'ya pas geçebilir, ♥'ü tercih ediyorsa 2♥ diyebilir; zayıf eli güç durumda bırakmadan hep 2 seviyesinde kalmak mümkün olur.

Normal deklarasyon sırasını değiştirecek reverse yapmış oluruz:

| Batı | Kuzey | Doğu | Güney |
|------|-------|------|-------|
| 1♦ | P | 1♠ | P |
| 2♥ | P | ? | |

Şimdi Doğu ♦'yu tercih ettiği durumda 3 seviyesine çıkmak zorunda kalır. Deklarasyonun normal sırasına uymamak bizi bir seviye yukarı çıkmaya zorladığından ekstra kuvvet ve uygun dağılım vaad etmelidir. Reverse, genel olarak, küçük rengin önce, büyük rengin sonra ve küçük renkten bir seviye yukarıda deklare edilmesidir. Reverse yapmak için en az 5-4 dağılım (küçük renk en az 5'li, büyük renk muhtemelen 4'lü) ve 17 üstü puan gerekir. Reverse bir tur forcing'tir; reverse'e pas geçilmemelidir.

Bir seviyesinde reverse olmaz. Örneğin, 1♦ açtıktan sonra ortağın dediği 1♥'e 1♠ demek reverse değildir. 1♠ diyen eli (♠AKxx ♥Qx ♦Axxx ♣xxx) olabileceği gibi (♠AKxx ♥Qx ♦KJxxx ♣AJ) de olabilir. Aynı sekansta 1♠ yerine sıçrayarak 2♠ demek ise jump reverse (sıçramalı reverse) olur. Jump reverse en az 5-4 dağılımın yanı sıra çok kaliteli renkler ve 18 üstü puan vaad eder. Örneğin, (♠AKQx ♥xx ♦AKQxx ♣Jx) ile 1♦ açtıktan sonra ortaktan gelen 1♥ üzerine 2♠ demek uygun olur.

Hangi ellerle reverse yapılması gerektiği konusunda Don Von Elsen'in [ABD'li briççi ve yazar, Jake Winkman adında bir briç profesyonelinin maceralarını konu alan Winkman hikayelerinin yaratıcısı] önerisine kulak verelim: "Eğer elinizden bir A, veya iki K, veya aynı renkten bir KQ veya bir KJ çıkarıp yerine küçük kartlar koyduğunuzda, geriye hâlâ sağlam bir açar kalıyorsa ve dağılımınız uygunsa, reverse yapabilirsiniz". Örneğin, aşağıdaki ellerin hepsi 1♠ açtıktan sonra ortaktan gelen 1♠ veya 1NT üzerine 2♥ diyerek reverse yapmaya uygundur.

- a) ♠K3 ♥AKJ5 ♦53 ♣AQJ76
b) ♠6 ♥AJ74 ♦KQ5 ♣AQJxx
c) ♠87 ♥AKJ9♦5 ♣AKJ985

Reverse'e cevap verirken 2NT'yü zayıf el gösteren artifisyonel bir deklare olarak kullanmak oldukça yaygındır. 2NT diyen bir tur sonra pas geçebileceği mesajını vermekte ve ortaktan mümkünse (zayıf ele karşı zon görmüyorsa) küçük rengi deklare etmesini istemektedir. 2NT dışındaki tüm deklareleri zona forcing olarak kullanmak ortaklığı rahattır ve şilem deklarasyonlarında kolaylık sağlar.

El-Yer Oyunu

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

♠ KQJ76
♥ AJ54
♦ A42
♣ 3

| | | | |
|---|---|--|--|
| K | | | |
| B | D | | |
| | G | | |

♠ AT983
♥ K762
♦ 3
♣ A75

Briç Sözlüğü

Löve: (İng. Trick) Her oyuncunun birer kart oynaması sonucu bir löve oluşur. Her kontratta (her oyuncu oyuna 13 kart ile başladığına göre) toplam 13 löve ortadadır.

Defos Etmek: (İng. Discard) Bir renge, o renkten elinizde kart olmadığı için, uyamadığınız zaman başka bir renkten (koz olmayan) kart atmak. Atılan kart koz ise "defos etmek" yerine "çakmak" fiili kullanılır.

Yatırmak: (İng. Endplay) Uygun zamanda uygun rakibe löve vererek, bir tehdide doğru kart oynamasını ve de sonuçta o renkten normal olarak alabileceği bir löveyi alamaz duruma gelmesini sağlamak. Örneğin, son 3 kartta, yerde ♠5 ♥AQ varken, sağınızdaki oyuncu ♠A ♥K9 tutuyorsa, ♠ oynatarak sağdaki oyuncuyu ♥'den yatırabilirsiniz.

Empas: (İng. Finesse) Bir rengi dışarıdaki daha büyük bir kartın löveyi almasını engelleyecek şekilde oynatarak, daha küçük bir kartla löve almayı mümkün kılmak. Empas geçerse löve kazanılır, empas geçmezse löve kaybedilir. Örneğin, yerde ♠AQ varken, elden yere doğru küçük ♠ oynayıp soldaki oyuncu küçük verirse yerden Q koymak ♠K'ya empas atmaktır. ♠K solda ise

empas geçer, löveyi ♠Q kazanır; ♠K sağda ise empas geçmez, ♠Q'ı ezerek ♠K löveyi kazanır.

Debloke Etmek: (İng. Unblock) Bir renkteki büyük kartların karşılıklı ellerde yanlış yerleşimi alınabilecek tüm lövelerin alınmasını engelliyorsa (blokasyon), blokasyona neden olan büyük kartlardan kurtulmaya debloke etmek denir. Örneğin, yerde ♠KQJT98 ♥AKQ ♦643 ♠5 varken, elinizde ♠A ♥6 ♦AK875 ♣AK6432 var; kontrat 7NT, atak ♥J. ♠A rengi bloke ediyor. ♥A ile ilk löveyi kazandıktan sonra ♥K oynar ve ♠A'ı debloke ederek 13 löveye ulaşabilirsiniz.

Bir Tur Forcing: (İng. Forcing For One Round) Bir tur için pas geçilemeyecek deklare. Bir sonraki turda deklarasyonun gelişimine göre pas hakkınız olabilir.

Zona Forcing: (İng. Game Forcing) Ortaklığınız bir zon kontratına ulaşana kadar pas geçmemenizi gerektiren deklare.

Artifisyonel: (İng. Artificial) Natürel olmayan, yapay, özel ortaklık anlaşmasına bağlı, konvansiyonel.

Şilem: (İng. Slam) Bir eldeki toplam 13 lövenin 12'sini (küçük şilem) veya 13'ünü de (büyük şilem) almanın taahhüt edildiği kontratlar; 6Koz, 6NT ve 7Koz, 7NT kontratları.