

# Par Briç

Dünya Par Briç müsabakası ilk kez 1932'de Ely Culbertson tarafından organize edilmiş ve 1942'de terk olunana kadar her yıl ABD'de düzenlenmişti. 1960'lı yıllarda Avustralyalılar tarafından iki kere daha organize edildi ve o zamandan beri dünya çapında bir Par Briç müsabakası oynanmadı.

Par Briç, geçen yıl Cenevre'de Dünya Şampiyonası kapsamında tekrar gündeme geldi. İsviçreli expert Pietro Bernasconi elleri ve gerçekli software'i hazırladı. Eski Par müsabakalarından farklı olarak bu defa bilgisayarların kullanılması önemli bir yenilikti. Dünyanın en iyi yirmi oyuncusu bilgisayarların karşısına oturdu ve tuşlara basarak single-dummy(1) el-yer oyunu oynadı. Bilgisayar defansın kartlarını oynadı, yarışmacı hata yapınca uyardı ve puan kırdı, zamanlamayı ayarladı ve skorları hesapladı. Bu bir single-dummy el-yer oyunu sınavı olarak görülebilir.

Toplam dört seans olarak düzenlenen müsabakanın her seansında yarışmacılara dört problem ve seans başına 100 dakika süre verildi. Yarışmacılar her probleme 1000 puan ceplerinde olarak başladılar; yaptıkları her yanlış hamle için 250 puan, harcadıkları her dakika için 5 puan kaybettiler. Zamanını sonuna kadar kullanan bir oyuncunun kazanabileceği maksimum puan 14000 idi. Yarışmayı defalarca dünya şampiyonu olmuş ünlü İtalyan briççi Benito Garozzo 7285 puan ile kazandı, Dünya Briç Federasyonu klasmanında şu an birinci sırada bulunan Amerikalı oyuncu Bob Hamman, 6045 puan ile ikinci ve double dummy(2) problem uzmanı olarak tanınan Fransız briççi Pierre Ghestem 5735 puan ile üçüncü oldu. Dünyanın en iyi yirmi oyuncusu arasından yalnızca Garozzo'nun yaklaşık % 50'lik bir skora ulaşabilmesi sanırım problemlerin zorluğu hak-

kında bir fikir verir. İşte bu yarışmadaki ilk problem:

K/Herkes

♠ A6432  
♥ AK4  
♦ KQ  
♣ A54

K		D
B		
	G	

♠ T  
♥ T53  
♦ JT98765  
♣ 62

Batı Kuzey Doğu Güney  
- 2N P 5♦  
A.P.

Batı ♥Q atak eder, nasıl oynamalı?

Güney atağı ♥ A ile alır ve ♠ sağlamayı planlayarak ♠A ve ♠2'li oynar, elden çıkar. Yere doğru ♦ oynar (Batı bir ♠ atar) Doğu ♦ A ile almaz. Güney bir ♠ daha çakar (♠'e uydular) ve yine yere doğru ♦ oynar (Batı bir ♣ daha atar), Doğu yine başışlar; eğer Doğu ♦ A ile alsaydı, deklaran 4. ♠'e çakar, kozları çeker ve yerdeki sağ ♠ ile 11 löveye gelir.

Deklaran bir ♠ daha çakarak (Batı ♣atar) yerdeki son ♠'i sağlar. Ancak şimdi koz oynamaya kalksa, Doğu alıp ♥ gelecek; ♣ oynamaya kalksa, yine Doğu alıp ♦ A çekip ♥ gelecek ve kontrat batacak.

Bu noktada oyunun tek oluru Doğuda ikiden fazla ♣ olmamasını gerektiriyor. Güney ♣A 'na gitmeli ve (oyunun yapılabilmesi için varsayılan) diyagramdaki pozisyonda yer-

♠ 6  
♥ A4  
♦ -  
♣ 54

K		D
B		
	G	

♠ -  
♥ T5  
♦ JT  
♣ 6

den sağ ♠'i oynamalı:

♠ -  
♥ 86  
♦ A4  
♣ Q

Deklaran yalnızca iki eli gördüğü halde, bu noktada 13 kartlık single-dummy problem sanki 5 kartlık double-dummy probleme dönüştü: Koz ♦, Kuzey oynar, Kuzey-Güney 3 löve alır.

♠6'lı oynanır, Doğu buna küçük çakmak zorunda kalır, Güney üste çakar (Batı ♥ atar) ve elindeki son ♣ 'i oynar:

- ♣'i Doğu alırsa; ya ♦ A'nı çekerek deklaranın son kozunu toplar ve bu arada da Batıyı ♥ ve ♣'ten sıkıştırır (squeeze), ya da ♥ oynayarak deklaranın son kozunu geçerek ('en passant') almasını mümkün kılar. Her iki türünde 11 löve.

- ♣'i Batı alırsa, deklaran son kozunu kurtararak yine 11 löveye gelir.

Tüm dağılım:

♠ A6432  
♥ AK4  
♦ KQ  
♣ A54

K		D
B		
	G	

♠ T  
♥ T53  
♦ JT98765  
♣ 62

♠ Q87  
♥ QJ97  
♦ -  
♣ KJ9873

♠ KJ95  
♥ 862  
♦ A432  
♣ QT

## 2. Double-Dummy

♠ KJ974  
♥ 3  
♦ T3  
♣ KJ632

K		D
B		
	G	

♠ AQ82  
♥ AK985  
♦ AJ98  
♣ -

♠ T3  
♥ JT42  
♦ 7652  
♣ QT9

♠ 65  
♥ Q76  
♦ KQ4  
♣ A8754

Güney 7 ♠ oynuyor, atak: ♠ 3. 7 ♠ nasıl yapılır? başka bir atağa kontrat batar mı?

(1) Single-Dummy: Yalnızca deklaranın ve dummy'nin ellerini görerek.

(2) Double-Dummy: Dört eli de görerek.