

Erdem Öztürk Briç Notları-Terimler

Dekleryasyon: Deklere(Konuşma) kutuları yardımıyla kozun ve seviyenin belirlendiği bölümdür.

Bord: 4 elin de hazır olarak geldiği kutudur.

Deklere kutusu (Bidding Box): Dekleryasyonun yapılmasına yarayan, üzerinde 1♣ten 7nt ye kadar yazılar olan konuşma kartlarının tümüdür. Her oyuncu için birer tane bulunur.

Yer Oyunu: Dekleryasyon bittikten sonra, ihaleyi alan tarafın kontratı yapmaya çalıştığı bölümdür.

Sanzatu (NT) (No Trump): Kozsuz oyundur. Büyük atan alır.

Majör Renk: Pik ve Kör. ♠ ve ♥.

Minör Renk: Trefl ve Karo. ♣ ve ♦.

Renkler:

	♠	♥	♦	♣
Tr.	Maça	Kupa	Karo	Sinek
İng.	Spades	Hearts	Diamonds	Clubs
Fr.	Pik	Kör	Karo	Trefly

Löve: Her oyuncu tarafından Oynanan birer kartın 4üne birden 1 löve denir. Toplam 13 löve vardır.

Löve Hesabı: 3♦ : 3 + 6 = 9 löve koz ♦

7♠ : 7 + 6 = 13 löve koz ♠

2NT: 2 + 6 = 8 löve koz Yok

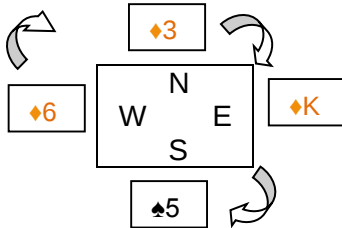
Grand Şlem: 7 seviyesi, toplam 13 löve almak , yani tüm elleri almak demektir.

Şlem : 6 seviyesi, toplam 12 löve almaktır.

Dekleran: İhaleyi (kontratı) kapan tarafta yer oyunu oynayan kişidir.

Koz: Dekleryasyon sırasında partnerlikler tarafından belirlenen, üstün renktir.

- ✓ Eğer koz belirlenseydi, örnek olarak koz pik (♠) olsun. Elinde karo olmayan oyuncu, isterse koz ♠ oynayarak eli (löveyi) kazanabilir. **Koz oynamak (çakmak) zorunlu değildir.**



İlk eli W (Batı) oynuyor.

Koz ♠ ise; bu löveyi, Güney kazanır.

Dummy (Yer): İhaleyi Alan tarafta, Dekleranın ortağıdır. Rakip atak ettikten sonra dekleranın ortağı elini herkesin görebileceği şekilde yere açar.

Zon: Deklere edilip, kontrat yapılırsa bonus puan alınan seviyelerdir.

Majör Renklerde : 4 ♥ ve 4 ♠

NT de : 3NT

Minörde : 5 ♣ ve 5 ♦

Partscore: Zon seviyeleri altında kalan tüm kontratlardır.

Sağlamak: Bir renkteki alıcıları çıkartıp, o renkten en büyük kartlara sahip olmak.

Örnek: QJT987

xxx

Bu rengi 2 kere oynayarak, rakiplere As ve R larını aldırır isek, bu rengi sağlamış oluruz. 2 tane rakibe vererek biz bu renkten 4 tane sağlamış oluruz.

Antre: Briçte geçiş anlamında kullanılır.

Örnek:

♠xxx
♥xx Yer
♦KQJT98
♣Ax

♠AKxx
♥KQJ El
♦x
♣Kxxxx

Yerdeki karolara Tek antre Trefl Astır. Yere başka antremiz yoktur.

Atak Etmek: Deklerasyon bittikten sonra, Dekleranın solundaki oyuncunun bir kartı ortaya açık bir şekilde atarak, Oyun bölümünün başlamasıdır.

Fit: Ortaklık olarak bir renkten en az 8 kartın bulunmasıdır.

		♠ A K 10	
		♥ J 9 5 4	
		♦ J 10 9 6 2	
		♣ K	
♠ Q 8 6 5 4			♠ 7
♥ Q 10 3			♥ A K 8 2
♦ Q 7			♦ 4
♣ J 10 4			♣ A Q 9 6 5 3 2
		♠ J 9 3 2	
		♥ 7 6	
		♦ A K 8 5 3	
		♣ 8 7	

Kuzey-Güney in 10 kart ♦ fiti,
Doğu-Batı'nın 10 kart ♣ fiti vardır.

Kaçmak: Kozlu oyunda, olmayan bir rengi oynayarak ya da sağlam bir rengi oynayarak işe yaramayan başka bir rengi atmaktır.

♠ AKxxxx
♥ xxx
♦ Ax
♣ xx



♠ Qxxx
♥ xxxx
♦ xx
♣ AKQ

Batının, Güney tarafından oynanan ♠ kontratına Karo atak ettiğini düşünelim.

Rakipteki kozları topladıktan sonra, ARQ trefi art arda oynayarak yerdeki karoyu kaçarız. Böylece, karo kaybımız ortadan kalkar.

Empas: Onör kartların hepsine sahip olmadığımız durumlarda, onörlerin hepsi bizdeymiş kadar el almaya çalışmaktır.

Örnek:

AK Yer

xx El

Bu renkten 2 tane alırız.

AQ Yer

xx El

Bu rengi elden yere doğru oynarız ve Damı koyarız. K solumuzdaki oyuncuda ise, 2 el alırız. Yani empas atarız.

Kayıp Sayma: Koz kontratlarındai oyun planı yaparken kullanılır. Her renk için el eve yere birlikte bakarak düşünmeliyiz.

♠ AK65

♥ AQJT9

♦ A3

♣ 54



Koz ♥

♠ 732

♥ 8765

♦ 8743

♣ AK

♠ ten kaybımız: 1 tane.

♥ den kaybımız: 1 ya da 0.

♦ dan kaybımız: 1 tane.

♣ ten kaybımız: 0.

GİRİŞ

Briç (Bridge), 1 deste iskambil kağıdı ile oynanan kozlu bir oyundur. Karşılıklı oturan çiftler; partner (eş) dir ve ortaklık olarak mümkün olduğu kadar çok el (löve) almaya çalışırlar.



İskambil Kağıtları:

4 farklı renk vardır. Bunlar :

	♠	♥	♦	♣
Tr.	Maça	Kupa	Karo	Sinek
İng.	Spades	Hearts	Diamonds	Clubs
Fr.	Pik	Kör	Karo	Trefl

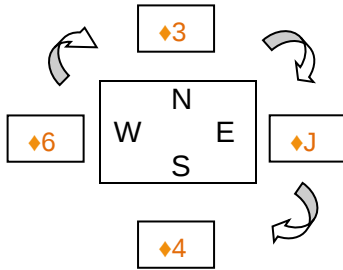
2 3.....9 T(10) J Q K A
 2 3.....9 T(10) V D R A
 2li,3lü...9lu, onlu, Vale, Dam , Rua, As

ing	A	K	Q	J
Fr	A	R	D	V
İng.	Ace	King	Queen	Jack
Fr.	As	Rua	Dam	Vale
Tr.	As	Papaz	Kız	Vale

- Briç oynarken fransızca terimler kullanılır. Yani; sanzatu, Pik, kör, karo, trefl, Rua, Dam, Vale.

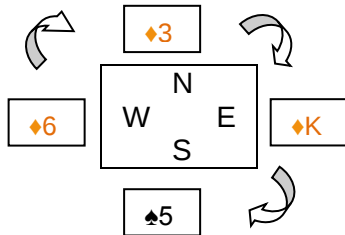
KOZ NEDİR ?

1. Briçte oynama sırası, soldan sağa doğrudur. İlk kartı W oynadığını düşünelim.



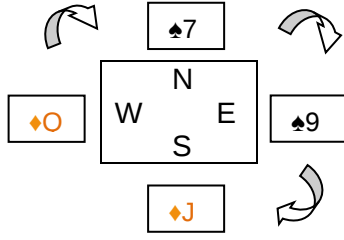
Büyük kart kazanır, J♦ en büyük olduğu için, bu eli (löveyi) Doğu-Batı çifti kazanır. Diğer löveye (ele) Doğu (East) başlar.

- ✓ Eğer koz belirlenseydi, örnek olarak koz pik (♠) olsun. Elinde karo olmayan oyuncu, isterse koz ♠ oynayarak eli (löveyi) kazanabilir. **Koz oynamak (çakmak) zorunlu değildir.**



İlk eli W (Batı) oynuyor.

Koz ♠ ise; bu löveyi, Güney kazanır.



İlk eli S oynuyor.

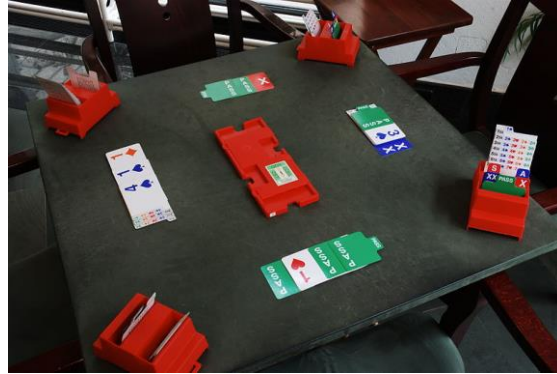
Koz ♠ ise, bu löveyi East(Doğu) kazanır.

Briç oynarken Temel 3 kural vardır.

1. Oynanan renge uymak zorunludur.
2. Oynanan rengi yükseltme zorunluluğu **yoktur**.
3. Koz oynama (çakma) zorunluluğu **yoktur**.

Briçte amaç; Deklerasyon (Konuşma) bölümünde ortaklıkların (partnerlerin) ellerini birbirlerine anlatarak, *uygun kozu bulmaları* ve kaptıkları ihaleyi *yapmaya çalışmalarıdır*. Yani **Deklerasyon** ve **Yer Oyunu** olmak üzere 2 bölümü vardır.

Briç in kendine özgü konuşma biçimi vardır. Ortaklar; 52 kağıdın herkese eşit olarak dağıtılmasından sonra, sırayla deklere verirler ve bidding-box (deklere kutusu) yardımı ile ellerini anlatmaya çalışırlar.



Oyuncular, verdikleri deklere herkesin göreceği şekilde önlerine koyar.

- ✓ Oyuncular, ilk olarak 13 tane kartının olup olmadığını anlamak için kartları kapalı olarak sayar; kartları dizer ve, ellerinin gücüne ve kart sayılarının uzunluklarına göre belli seviyelerde deklere verirler. Elimizin gücünü belirleyen bir puanlama sistemi vardır, ve buna göre:

A → 4 Puan
K → 3 Puan
Q → 2 Puan
J → 1 Puan

♠-♥ } Majör Renkler

♦-♣ } Minör Renkler

Bu renklerin dışında 1 oyun daha vardır o da Kozsuz oyun, Sanzatu (No Trump) dur.

NT > ♠ > ♥ > ♦ > ♣

Bu sıralama şunu gösterir; Örneğin 1. Oyuncu 1♠ diye oyun açarsa, ondan sonra deklereler 1NT den başlar. Yani; sonraki oyuncular 1♠ in altındaki deklereleri veremez. Aşağıdaki ellerin kaç puan olduğunu hesaplayınız.

<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♠ K Q 5 ♥ A 8 ♦ K 10 ♣ Q J 9 8 7 2	♠ J 3 ♥ K J 6 5 ♦ J 9 7 5 3 ♣ A 10	♠ A 9 8 4 ♥ Q 9 2 ♦ A 4 2 ♣ 6 4 3	♠ 10 7 6 2 ♥ 10 7 4 3 ♦ Q 8 6 ♣ K 5
<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♠ K 7 4 ♥ A 8 6 ♦ J 7 5 2 ♣ K 8 4	♠ A Q 10 9 6 ♥ 10 5 ♦ A Q 9 8 6 ♣ J	♠ 8 3 2 ♥ K 4 ♦ 4 3 ♣ A 9 7 5 3 2	♠ J 5 ♥ Q J 9 7 3 2 ♦ K 10 ♣ Q 10 6
<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♠ 8 ♥ 7 6 3 ♦ A J 7 6 3 ♣ A 10 8 7	♠ 7 4 ♥ A K J 10 4 ♦ 10 5 4 2 ♣ K 9	♠ A K 10 9 5 ♥ 9 8 2 ♦ Q ♣ Q J 5 3	♠ Q J 6 3 2 ♥ Q 5 ♦ K 9 8 ♣ 6 4 2
<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>	<i>West</i>
♠ A 8 7 5 2 ♥ K 3 ♦ K Q J 4 ♣ K 7	♠ 10 6 ♥ A J 7 5 ♦ 7 6 3 2 ♣ Q 9 5	♠ J ♥ Q 9 8 6 ♦ A 10 9 ♣ A 10 8 6 4	♠ K Q 9 4 3 ♥ 10 4 2 ♦ 8 5 ♣ J 3 2

Deklere kutusunda 1 den 7 ye kadar rakamlar vardır. Örneğin: ihale 2♥ de kaldıysa, Bu; kozun ♥ olduğunu, ve en az 8 lövenin alınması gerektiğini gösterir. Yani deklere kartlarında yazan rakamlara 6 sayısını ekleyerek min. alınması gereken löveyi buluruz. Son kontrat 3 oyuncunun art arda pas geçmesinden sonra belirlenir, ve ihale bitmiş olup, kart oyununa geçilir. Toplam 13 löve olduğu için 7 seviyesi tüm ellerin alınması anlamına gelir. Briçte amaç; ortaklıkların karşılıklı kozlarını belirledikten sonra, güçlerine göre yani puanlarının toplamına göre uygun seviyede oynamaktır. Bu sebeple, ortakların çok puanı olduğunda alt seviyede ihale(kontrat) kapmaları, iyi değildir çünkü, her kontratın karşılığı bir puanı vardır, alt seviyede oynamak az puan kazandıracaktır. Bu yüzden ellerimizi ortağımıza iyi anlatmamız şarttır.

	Partscore	Zon	Şlem	Grand Şlem
Minör	Gerisi	5♣/♦	6♣/♦	7♣/♦
Majör	Gerisi	4♥/♠	6♥/♠	7♥/♠
NT	Gerisi	3NT	6NT	7NT

Yukarıdaki tablo da partscore,zon,şlem ve grand şlem seviyeleri gösterilmiştir. Zon kontratı oynayıp yaparsak; fazladan puan, şlem ve grand şlem oynayıp yaparsak; daha fazla puan kazanırız. Bu yüzden 2♣ oynamak ile 3♣, 4♣ oynamak arasında bir fark yoktur.(aynı löve alındığı zaman). Aynı şekilde, 4♠ ile 5♠, 3nt ile 5nt aynı löve alındığı takdirde aynı puan kazandırırılar. 3nt+2 11 löve eder 5nt= 11 löve eder ve bunların briç oyunu puan karşılığı 460 tır. Bu puanlar, deklere kartlarının arkasında yazılıdır. Nasıl olsa ödül veriyor diye her eli zon ya da şlem oynayamayız çünkü; rakip bizi cezalandırabilir batışlarımızı 2 kat cezaya çevirebilir.

Fit Kavramı

Kozdan bahsettiğimize göre bir rengin koz sayılabilmesi için kaç kart olduğunu öğrenelim. Ortaklık olarak bir renkten en az 8 kartımız var ise bu renkten **fit** imiz var deriz ve bu rengi koz yapabiliriz. Deklerasyon bölümünde amacımız fitimizi bulup uygun seviyede oynamaktır.

Zon için gücümüz olduğunda;

- 1.hedef : 4♥, 4♠
- 2.hedef : 3NT
- 3.hedef : 5♣, 5♦

- ✓ Zon gücümüz olduğu zaman ilk görevimiz **major fitimizi bulup oynamak**. Minör fitimiz olsa dahi 5minör yerine 3nt yi tercih ederiz. 5 minör 11 löve 3nt 9 löve almak daha kolaydır.

	Partscore	Zone	Şlem	G.Şlem
Toplam Puan	0-24	25+	32+	37+

Bu puanlar dengeli eller içindir. Yani tek kartı olmayan ellerdir. Dengesizlik arttıkça puan limitleri düşer yani; 25 puanla (dengeli eller için) yapılan major zonları 20 puana kadar düşer (dengesiz ellerde).

Dengeli el:

Tek kart (singleton) ı olmayan ellerdir.

♠KQx
♥AJxxx
♦Kxx
♣Jx

Dengesiz el:

En az bir tane singleton (tek kartı) olan ellerdir.

♠AQJxxx
♥AJTx
♦xx
♣x

Yarı dengeli eller:

En az 2 tane doubleton (2li kartı) olan ellerdir.

♠KJxxxx
♥KJT
♦Ax
♣xx

yarı dengeli

♠AQ
♥AJ
♦QJxxxxx
♣xx

yarı dengeli

♠Jxxx
♥AJ
♦KQJxx
♣Kx

yarı dengeli

DAĞILIM ve KART SAYMA

Briçte her oyuncuya 13 er kart dağıtılır ve her renkten 13 er adet vardır. Bu 13 kağıdın en sık karşılaşılan dağılımları aşağıdadır.

4-4-3-2	5-3-3-2	6-3-2-2	7-3-2-1
4-3-3-3	5-4-3-1	6-4-2-1	7-2-2-2
4-4-4-1	5-4-2-2	6-3-3-1	7-4-1-1
	5-5-2-1	6-4-3-0	7-4-2-0
	5-4-4-0	6-5-1-1	7-3-3-0
	5-5-3-0	6-5-2-0	7-5-1-0

Kart takip etmenin kolay yolu; kartları teker teker saymak, ya da çıkarmak değil, bu dağılımları ezberlemektir. Bu dağılımlar aynı şekilde renklerin de dağılımını gösterir. Örneğin; koz kontratı oynuyoruz ve 5-3 kozumuz var. Kozları çekmeye karar verdik diyelim. 1 tur koz oynadık her iki rakip de uydu. 2. Kez oynadığımızda solumuzdaki rakip başka bir renk verdi. Saymanın kolay yolu şöyledir: 5-3 kartımız var iken bu dağılım şu şablonlara uyar ya 5-3-3-2 ya da 5-4-3-1 ya da 5-5-3-0. Rakiplerden biri 2. Tur boş attığında hemen 5-4-3-1 dağılımını aklımıza getiririz ve sağımızdaki rakipte toplam 4 koz olduğunu bir çırpıda sayarız.

Örnek: 4-4 rengimiz var. 1 tur oynandı herkes uydu, 2. Tur oynandı herkes uydu. Hemen aklımıza şu dağılım gelmeli 4-4-3-2.

2. Tur birisi uymadıysa; o rengin dağılımı: 4-4-4-1 dir.

Örnek: 6-2 rengimiz var. 2 tur oynanırsa ve 2 rakip de verirse, bu rengin dağılımı : 6-3-2-2 dir.

2. tur rakiplerden biri uymazsa 6-4-2-1 dir bu rengin dağılımı.

Örnek: 5-5 rengimiz var. 1. tur rakiplerden biri boş attı. Bu rengin dağılımı: 5-5-3 tür.

Örnek : 5-1 rengimiz var. 2 tur oynandı herkes uydu. 3. Turda rakiplerden biri boş attı. 5-5-2-1 dir bu rengin dağılımı. 3 tur da herkes uyarırsa; 5-4-3-1 dir bu rengin dağılımı.

Dışardaki (rakipteki) kartların dağılıma olasılığı:

Dışardaki kart sayıları ile bu kartların partaj (eşit) dağılıma olasılığı şöyledir:

Örnek:

- Dışarda bir renkten rakipte 6 kart var. Bu 6 kartın partaj dağılımı (3-3) mı fazladır yoksa daha dengesiz bir şekilde dağılıma olasılığı mı fazladır ?
Bu kartın 4-2 dağılıma olasılığı 3-3 dağılıma olasılığından fazladır.
- Dışarda 7 kart var ise. 4-3 mü fazladır 5-2 mi ?
Dışarda tek kart varken 4-3 dağılım daha olasıdır.
- ✓ Yani dışarda tek sayıda kart var ise bu kartların eşit dağılıma olasılıkları daha fazladır.

Dışarda çift sayıda kart var ise bu kartların dengesiz dağılıma olasılığı daha fazladır. 2 kart hariç. 1-1 dağılıma olasılığı 2-0 dan fazladır.

Alıcıları Sayma-Löve Sayma- Kaç El alacağımızı hesaplama-Rengimizi Sağlama-Kayıp Sayma

Kontratımızı güvenli bir şekilde yapmak için, atak edilip yer (dummy) açıldıktan sonra, oyun planı yaparak, kaç löve (el) alacağımızı saymalıyız. Kozlu oyunlarda da kaç tane kaybımız olduğunu saymalıyız.

Kesin ve çabuk löve:

Aşağıdaki örnekler kozsuz oyun yani; sanzatu (NT) içindir.

Kaç el alacağınızı sayınız.

North : YER

South : EL

♦AKQJ



♦765

Karodan 4 kesin lövemiz var.

♦KQJT



♦A3

Karodan 4 kesin lövemiz var.

Önce Ası oynamalıyız (çekmeliyiz) ki bloke olmayalım.

♦AK



♦QJ

Bu renkten 2 kesin lövemiz var.

♦KQJT9



♦65

Kesin lövemiz yok. Ası çıkartırsak, yani; bu rengi oynarsak ve rakip Karo as ile eli alırsa, Sıra bize geldiğinde, toplam 4 el alırsak. Yani, bu bu rengi sağlamış oluruz.

♦AQ543



♦K62

3 kesin lövemiz var. Karo dağılımı 5-3-3-2 ise; Toplam 5 löve alırsak. Karo dağılımı 5-4-3-1 ise; 4 el alırsak.

♦AQ64



♦K52

3 kesin lövemiz var. Karo dağılımı 4-3-3-3 ise; 4 löve alırsak.

♦A7654



♦832

1 kesin alıcımız var. Karo dağılımı 5-3-3-2 ise; Toplam 3 löve alırsınız. Yere antremiz yoksa; Önce, 2 tur karoyu rakibe veririz, as karoyu en son geçiş için kullanırsınız. Karoyu 2 tur **BOŞLAMALIYIZ**.

♦A7654



♦KQ3

3 kesin lövemiz var. 5-3-3-2 ise 5 tane alırsınız. Bloke kalmamak için; önce K ve Q karoyu oynamalıyız.

♦A8654



♦K32

2 kesin alıcımız var. 5-3-3-2 ise; 4 karo alırsınız. A,K karoyu çeker, karoyu rakibe verirsek, karoları sağlamış oluruz fakat; yerdeki sağ karolara geçişimiz yoksa karoları kullanamayız. Bu yüzden; A,K karoyu çekmeden önce bir tur karo **BOŞLAMALIYIZ**.

♦AKJ



♦854

2 Kesin alıcımız var. Karo Dam Batıda ise 3 löve alırsınız. Bu rengi yere doğru oynarsınız ve J yi deneriz. Yani; Dama **EMPAS** atarsınız.

KAYIP SAYMA

Kozlu oyunlarda alıcılarımızı saydığımız gibi, kayıplarımızı da sayabiliriz.

Aşağıdaki elleri Koz ♠ olarak değerlendiriniz.

♦954



♦632

Bu renkten 3 tane kaybımız vardır.

♦A4



♦965

Bu renkten 1 kaybımız vardır. Ası alırsınız, diğerlerine çıkarız, kozlarız. 3. Karoya yerden çıkarız.

♦AK4



♦652

1 tane kaybımız var.

Erdem Öztürk Briç Notları-Kaç,Çak,Çek,Sağla

Kozlu oyunlarda Bu Tekniklerden birisi ya da birkaçı birlikte uygulanır.

Kaçmak: Büyük ya da sağlanmış kartlarımıza kayıplarımızı, yani; rakiplerin alacağı kartlarımızı atmaktır.

♠ A K 3
♥ Q 9 8 2
♦ 6 5 4
♣ 4 3 2

N
W E
S

♠ 8
♥ K J 10 6 5 4
♦ 3 2
♣ A 9 8 5

Yukardaki örnekte Güneyden 2Kör oynuyoruz.

Kayıplarımız: Pikten : 0

Körden: 1

Karodan: 2

Treften: 2

Rakip ataktan 2 tane karo alamaz ise, K pike elden bir karo kaçarız. Böylece karo kaybımız 1 e iner.

♠ Ruaya elden Trefl kaçmamız, trefl kaybımızı azaltmaz. Çünkü; pike trefl kaçarsak treflimiz xxx – Axx olur ve trefl kaybımız hala 2 dir.

Çakmak: Kozun Kısa olduğu yerden çaka almaktır. Yani kısa kozlara el aldırmaktır.

♠ Q 10 4
♥ 5 4
♦ 10 9 8 6 5
♣ A 4 3

N
W E
S

♠ K J 9 8 6
♥ A K 7 2
♦ 4
♣ K 6 5

Güneyden 4♠ oynuyoruz. Atak ♥.

Kozun kısa olduğu yerden çakmamız lazım. Karoları bitirip çakmaya çalışmamalıyız. Körleri bitirip, kısa kozdan (QT4) el almaya çalışmalıyız. Körlere çakarsak 1pik, 1 karo ve 1 trefl vererek oyunu yaparız. Ama önce kozları toplamaya çalışırsak, 1pik, 2 kör, 1karo ve 1 trefl veririz.

Erdem Öztürk Briç Notları-Kaç,Çak,Çek,Sağla

Çekmek: Yan rengimiz (kozun dışındaki uzun rengimiz) sağlam ise, rakipteki kozları bitirmek için kozları çekeriz.

♠ A 6 4
♥ 2
♦ K J 10 9 8
♣ K J 10 4

N
W E
S

♠ K 8 2
♥ A 8 3
♦ Q 2
♣ A Q 8 5 2

Güneyden 6♣ Oynuyoruz. Atak ♠

Yan rengimiz (♦) sağlam. As karoı çıkartıp karolarımızı kullanabilmek için, eli alıp hemen rakipteki kozları çekeriz.

Sağlamak: Yan rengimizi çakarak ya da büyük kartlarını çıkartarak sağlayabiliriz.

♠ K 9 5
♥ J 3
♦ A K 5 4 2
♣ J 5 3

N
W E
S

♠ A Q J 10 4 3
♥ A 8
♦ 9 8
♣ 9 8 6

Güneyden 4♠ oynuyoruz. Atak ♥

Kayıplarımız: 3 trefl, 1 kör. Bu kayıplarımızı nasıl azaltabiliriz? Karolarımızı sağlarsak ve rakipteki kozları bitirsek, karolarımıza kayıplarımızı kaçabiliriz.

Kör ası alırız. As karo, K karo ve karoya elden Büyük pik ile çakarız. Karo dağılımı 5-3-3-2 ise yerde kalacak şekilde 3 tur pik çekeriz ve 2 karoya elden 2 tane kaybımızı kaçarız. Karo dağılımı 5-4-2-2 ise pik 9 ile yere geçer 1 karoya daha çakarız ve böylece son karomuz sağlanmış olur. Yerde kalacak şekilde rakibin kozunu bitirir ve sağlam karomuzaya kaybımızı kaçarız.

5Lİ MAJÖR SİSTEMİ

Briçte çok farklı sistemler vardır. Türkiye ve dünyada yaygın olarak oynanan sistem Standart 5li majör sistemidir. Adından da anlaşılacağı üzere 1majör açışları 5+ kart gösterir.

OYUN AÇIŞLARI

- 12ve daha fazla puanla 1 seviyesinde oyun açacak gücü yakalarız.
- 2 ve üzeri seviyede oyun açmak zayıf el (az puan) uzun koz gösterir.

Puanımız 12+ ise, Oynadığımız briç sistemine göre deklere kartından ona uygun deklereyi veririz, yani kutudan o kartı çıkarır ve önümüze koyarız. Böylece soldan sağa doğru deklerasyon devam eder, ta ki 3 tane Pass art arda gidinceye kadar.

1NT (1 SANZATU) AÇIŞI

Standart 5li major sisteminde 1nt açışı:
15-16-17 Puan, 5li majörü olmayan, dengeli eli gösterir.

Dengeli el: tek kartı olmayan ellerdir.

4-3-3-3
5-3-3-2
4-4-3-2

Bu 3 dağılım dengeli dağılımdır.

Yarı dengeli el: 2 tane doubleton (2li kartı olan ellerdir)

5-4-2-2
6-3-2-2
7-2-2-2

1 SEVİYESİNDEKİ AÇIŞLAR

1Majör açışı:

5+(en az 5 kart) kart, 12+ puandır. Eşit sayıda majörde ♠ açılır.

1Minör açışı:

- 5 kart majörümüz yoksa, uzun minörümüzü açıyoruz.
- Minör kart uzunlukları eşitse; 3-3 te ♣, diğer eşitliklerde ♦ açılır. Puan yine 12+ dır.
- Oyun açarken her zaman 12 puanı mı bekleyeceğiz ? Bunun cevabı elin dengeli mi dengesiz mi olduğuna bağlıdır. Dengesizlik arttıkça açar puan 10 a kadar düşebilir.

Örnekler: Aşağıdaki ellerle ne açarsınız ?

Hand: South											
Board: 1	N	None	Board: 2	E	N-S	Board: 3	S	E-W	Board: 4	W	Both
♠ A 10 ♥ Q 8 5 ♦ Q 10 7 5 2 ♣ A Q 5			♠ K Q 9 ♥ Q 10 8 6 ♦ A Q 8 5 ♣ K 10			♠ K 4 ♥ 8 7 2 ♦ K Q J 10 3 ♣ Q J 3			♠ A 6 4 2 ♥ K Q 6 ♦ Q 9 ♣ 8 7 5 3		
Board: 5	N	N-S	Board: 6	E	E-W	Board: 7	S	Both	Board: 8	W	None
♠ A K 7 5 ♥ 7 4 ♦ Q 5 ♣ A Q 8 7 4			♠ 10 5 ♥ Q 5 ♦ K 10 8 ♣ A K 10 7 3 2			♠ A 10 6 2 ♥ Q 6 ♦ A 5 ♣ A 9 7 3 2			♠ Q 9 4 ♥ A ♦ K Q J 9 ♣ J 9 6 5 4		
Board: 9	N	E-W	Board: 10	E	Both	Board: 11	S	None	Board: 12	W	N-S
♠ A 4 3 ♥ 6 3 ♦ K Q J 10 8 ♣ A 9 3			♠ K Q J ♥ K 10 5 4 ♦ K 7 6 3 ♣ K 6			♠ 8 5 ♥ K 6 ♦ A K 7 3 2 ♣ A 10 8 3			♠ K 8 5 3 ♥ A 3 2 ♦ A 8 ♣ 10 9 6 3		
Board: 13	N	Both	Board: 14	E	None	Board: 15	S	N-S	Board: 16	W	E-W
♠ Q 5 ♥ A 9 7 4 ♦ A Q J 9 6 5 ♣ 5			♠ K Q 6 5 ♥ A 10 4 ♦ 6 4 3 ♣ Q 10 2			♠ A K J 5 ♥ J 7 4 3 ♦ K ♣ 10 7 3 2			♠ A J 9 4 2 ♥ 10 3 ♦ 7 ♣ A K 8 6 5		
Board: 17	N	None	Board: 18	E	N-S	Board: 19	S	E-W	Board: 20	W	Both
♠ J 4 ♥ Q 10 2 ♦ A Q 8 7 ♣ K 9 6 2			♠ J 6 5 ♥ 7 6 4 3 ♦ Q J ♣ A K 9 3			♠ A 9 7 6 ♥ Q J ♦ A J 8 7 5 4 ♣ 7			♠ A J 8 7 5 ♥ A 10 ♦ A 5 ♣ K J 8 5		

- Briç sistemleri aynen teknoloji gibi yıldan yıla gelişmekte, ilerlemektedir. Örneğin; 60 ılı yıllarda oynanan briç ile, deklerasyon anlamında; günümüz arasında çok fark vardır. Briç oyununda dağıtılan kartların olasılığı çok fazla olduğu için, her zaman yeni tür deklerasyonlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Eskiden 2 seviyesinde oyun açmak kuvvetli el gösterirken, günümüzde tam tersi zayıf el, yani; açar puan dahi olmayan elleri ifade etmektedir. Bu kadar çeşitli sistem olmasına karşın öğreneceğimiz Amerikan 5li majör sistemi evrenseldir. Yani dünyanın her yerinde anlaşılır temel bilgilerdir.

Açıcı ve Cevapçının limitleri

Bir destede 40 puan vardır. Kişi başı 10 puan düşer. Yani; 10-11puan, "Ortalama" puanıdır.

- 1 seviyesinde oyun açmak için "Ortalama"dan biraz fazla puan (12 puan) gereklidir.
- Toplam 2.5 Ortalama puanı (25 Puan) Zon oynar. (3NT, 4♥/4♠, 5♣/5♦)
- Ortağımız 1 seviyesinde bir renk açarsa, "Ortalama" ın yarısından (5 puan) itibaren ona cevap veririz.
- Ortağımız 1 seviyesinde bir renk açarsa, bizde 5 ten az puan varsa Pas geçeriz.

Cevapçı:

- Ortağımız 1 seviyesinde bir renk ile oyun açtığında bizde de "Ortalama" puanından fazla var ise (12+) uygun zonu oynarız.
- Ortak oyun açtığında bizde Ortalama puanı varsa zona davet ederiz.

Batı Doğu

1♠ 2♠ Ort. Puan yok demek. En az 3 tane ♠ var. Yani fitimiz var.

1♠ 3♠ Ort. puan (10-11) En az 3 tane ♠ var. (Davet)

1♠ 4♠ Ort. dan fazla. (12+) En az 3 tane ♠ var.

1 seviyesinde cevap vermek:

Cevapçı, Ortalama puanının yarısından itibaren ortağına cevap verir.

Batı Doğu

1♣ 1♠ : En az Ortalamanın yarısı kadar puan, 4 ve daha fazla ♠.

2 seviyesinde cevap vermek:

2 seviyesinde sıçramadan yeni bir renk söylemek 5+ kart ve en az Ortalama puanı gösterir.

Batı Doğu

1♠ 2♦ : 5 ve daha fazla ♦, en az Ortalama puanı.

- NT deklare etmek, **fit** vermek ve **renk tekrarı** elin gücünü **limitler**.

Batı Doğu

1♣ 1NT Ort Puanı yok 5-9

1♣ 2NT Ort Puanı 10-11

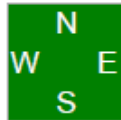
1♣ 3NT Ort Puanından fazla 12+

Duvar Kavramı

Açıcının duvarı, kendi renk tekrarıdır. Açıcı 2. Konuşmasında 4lü rengini anlatır. Eğer 2. konuşması duvarı geçiyorsa 2 adama yakın puan gösterir. (fit vermek hariç)

♠ 9 ♥ A Q 6 ♦ K Q J 7 ♣ A Q 6 5 4		♠ A K Q 7 6 ♥ A 8 5 ♦ K Q J 7 ♣ 5	
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♣	Pass	1 ♠	Pass
2 ♦			
1 ♠	Pass	1 NT	Pass
3 ♦			

Yukardaki örneklerde Batı; konuşmasında duvarı geçtiği için, en az 5-4 dağılım ve 18+ puan gösterir.

♠ 7 ♥ A K 7 6 ♦ K Q 9 8 7 ♣ J 7 6		♠ 9 ♥ 10 9 ♦ A K 8 6 5 ♣ A 8 7 6 5	
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
?			

Batı, 2. konuşmasında gelişigüzel 2. rengini okuyamaz. 2. rengini okuduğunda duvarı geçiyorsa başka bir deklare bulmalı. Bu elle ya 2 ♦ ya da 1 NT rebid etmeli.

Bu elle 2. rengini duvarı geçmeden gösterebildiği için 2 ♣ diyebilir.

FİT (TUTUŞ-DESTEK) KAVRAMI

Briçte fit, destek vermek anlamında kullanılır. Bir rengi koz yapabilmek için ortaklık olarak o renkten en az 8 kartımızın olması gerekir.

Ortak 1 Majör oyun açtığında ona fitimiz var ise elimizin gücüne göre onu yükselterek gösteririz.

Ortalama puan: Toplam 40 puan var. Kişi başı ortalama 10-11 puan vardır.

1♠ pas 2♠ Ort. yok (10-)

1♠ pas 3♠ Ort. (10-11)

1♠ pas 4♠ Ort. + (12+)

1♥ pas 2♥ Ort.dan az

1♥ pas 3♥ Ort.

1♥ pas 4♥ Ort.dan fazla

1· Aşağıdaki el sizin eliniz. Ortağınız 1♥ açıyor. Ne deklare verirsiniz?

♠ K 7 6
♥ 8 7 6
♦ K 8 7
♣ 5 3 2

♠ A 9 6 5
♥ 10 9 3
♦ K Q 9
♣ J 8 7

♠ 8 7
♥ Q 6 5
♦ A K 10 9
♣ K 10 8 6

♠ A Q 4
♥ Q J 10 6
♦ 7 4 3 2
♣ 5 4

♠ K 9 8
♥ K Q 8
♦ Q 7 6 4
♣ J 9 2

♠ 9 7 3
♥ J 10 6
♦ A Q 9 7
♣ A 8

♠ 9 8 7 6 5
♥ A Q 6
♦ J 10
♣ Q 5 2

♠ Q 10 4
♥ A Q 6 3 2
♦ J 7 5 2
♣ Q

♠ K Q 6 4
♥ Q 10 9
♦ Q 6
♣ A 10 8 4

♠ K J 8 6
♥ A J 7 4
♦ K 10
♣ 6 5 4

♠ A K 4
♥ K 5 4 3
♦ 9 3 2
♣ K 8 6

♠ 3 2
♥ A 10 7 6 5
♦ 10
♣ J 8 6 4 3

LİMİTE OLMAK

Oyunu 12+ puanla açtığımız için açıcı olarak 2. Tur konuşmamızda puan aralığımızı eğer varsa 2. rengimizi anlatırız. Cevapçı da 1 seviyesinde 5+ puanla ile konuştuğu için, 2. Turda o da elinin gücünü anlatır.

Yani, Açıcı ya da Cevapçı yukardakilerden birini yaparsa, elini limitlemiş (sınırlamış) olur.

Ortalama puan: Bir deste 52 kağıdında 40 puan vardır. Toplam 4 kişi olduğu için kişi başı 10 puana denk gelir.

Renk tercihi:

Aşağıdaki deklerasyonlarda Doğu 2 renkli bir el gösterdikten sonra Batı, ortağının daha uzun rengine dönerek renk tercihi yapmıştır.

♠ J 3			
♥ K J 5 4			
♦ 10 8 7			
♣ K 7 6 5			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
		1 ♠	Pass
1 NT	Pass	2 ♦	Pass
2 ♠			

Batı, ortağına ilk turda fit vermediği için batının piki 3 kart olamaz. Ortağının renklerinden birini tercih eder.

♠ K J 7 6 5			
♥ 6 5 4			
♦ Q 8			
♣ J 8 7			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
		1 ♦	Pass
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦			

Doğu en az 5-4 dağılım gösterdiği için Batı, kendi pikini tekrar etmek yerine ortağının renklerinden birini tercih eder.

Limite olmak; açıcı ve cevapçı için, şu şartlarda gerçekleşir:

1. Fit vermek
2. NT deklare etmek
3. Rengini tekrar etmek

♠ K 7 6			
♥ A Q 10 7 6 5			
♦ 6			
♣ A 6 5			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
2 ♥			

Batı, minimum seviyede RENK TEKRARI yaptı. Tablodan Açıcının min. seviyesine baktığımızda 12-14 olduğunu görürüz.

♠ A Q 7 6			
♥ 6 5			
♦ A Q 4 3			
♣ J 7 6			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
2 ♠			

Batı, min. seviyede FİT VERDİ. Tablodan Açıcının min. seviyesine bakarsak 12-14 olduğunu görürüz.

Açıcı		Cevapçı
12-14	min.	Ortalama YOK (10-)
15-17	davet	Ortalama (10-11)
18+	zon	Ortalama+ (12+)

Dağılım Puanları:

Aşağıdaki deklarelerin hepsinde açıcı 12-14 puan aralığındadır. Farkı; dağılımlarıdır. Ortağımıza fitimiz varken, elimizi tekrar değerlendiririz çünkü; dağılım dengesizleştikçe, zon için gerekli olan 25 puan azalır.

♠ K 8 7 6			
♥ 5 4			
♦ A Q 6 5			
♣ A 6 5			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
2 ♠			

♠ K 7 6 5			
♥ 6			
♦ A Q 10 4 3			
♣ A 7 6			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
3 ♠			

♠ K 6 5 4			
♥ 7			
♦ A Q 10 9 7 6			
♣ A 5			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
4 ♠			

3. RENK

Şu durumlarda karşımıza çıkar:

1♠-----1♥	1♠-----1♠	1♦-----1♥	1♦-----1♠
2♣ ?	2♣ ?	2♦ ?	2♦ ?
2♦	2♦	2♠	2♥

→ Bu sekansta Cevapçının Forcing (Pas geçilemez) bir deklare vermesi için en yakın yeni rengi kullanması gerekir. Açıcın ilk görevi ortağına 3 kart desteği varsa göstermektir.

Yoksa,

- Min.el kaliteli renk ile → ilk rengine döner.
- Min. El kalitesiz renk ile → 2nt der.
- Max el ile → bunların dışında bir deklare verir.

➤ Cevapçı 3. Renk yaptıktan sonra açıcın sadece 2NT ve renk tekrarına pas geçebilir.

♠ 9 7 6		♠ A 8 4	
♥ A Q J 10 5		♥ K 9 8	
♦ K 10		♦ 6	
♣ J 8 6		♣ A Q 10 9 7 5	
West	North	East	South
		1♣	Pass
1♥	Pass	2♣	Pass
2♦	Pass	2♥	Pass
4♥	All pass		

Batı, ortağını konuşturmak için en yakın yeni rengi kullanır. Bu sekansta 2♦ der.

♠ J 7 6		♠ K 8 5	
♥ K Q 10 6 5		♥ 9	
♦ K 9 8		♦ A Q 4	
♣ Q 9		♣ K 10 8 7 6 5	
West	North	East	South
		1♣	Pass
1♥	Pass	2♣	Pass
2♦	Pass	2NT	All pass

Batı, yeni renk yaparak ortağının eli hakkında daha çok bilgi aldı. Doğu, min. eli olduğunu ve 3kart körü olmadığını söyledi.

♠ A Q 9 6 5		♠ 8 7	
♥ A 9 7		♥ Q 10 8	
♦ J 6		♦ K 8	
♣ 9 8 7		♣ A Q J 10 6 4	
West	North	East	South
		1♣	Pass
1♠	Pass	2♣	Pass
2♦	Pass	3♣	All pass

Batı, 3. renk yaparak ortağının dağılımı ve puanı hakkında daha çok bilgi aldı. Doğu 3♣ diyerek kaliteli renk ve min.el anlattı.

♠ A Q 10 9 8		♠ 5	
♥ 9 7 6		♥ K Q 8	
♦ K J		♦ A Q 10 9 8 7	
♣ J 3 2		♣ K 5 4	
West	North	East	South
		1♦	Pass
1♠	Pass	2♦	Pass
2♥	Pass	3NT	All pass

Batı, 3. renk yaparak 10+ puanını Doğu da max. eli ve piki tutmadığı göstermiştir.

4.RENK

4.renk aynı 3. Renk gibi ortağı konuşmaya zorlayıcı deklaredir. 3. Renkten farklı olarak GF oynamak iyidir.

1 ♦-----1 ♠

2 ♣-----?

Cevapçının 2♥ deklaresinden önce diğer deklarelerinin anlamlarına bakalım.

2♦ : Basit tercih olurdu.

2♠ : Renk tekrarı açıcın pas hakkı var.

2nt: (10) 11-12 puan davet.

3♣ : ♣ fiti davet olur.

3♦ : ♦ fiti davet olur.

Bu yüzden Forcing bir deklareye ihtiyaç vardır. Bu sekansta 2♥, 4. Renk GF (12+) deklaredir.

Açıcının şu sırayla deklare vermesi gerekir:

1. Cevapçının ilk rengine 3 kart fiti varsa söyler.

2. Dağılımını söyler.

3. 4. rengi kesiyorsa NT der.

♠ K 4 3			♠ A Q 8 6 5
♥ 6			♥ K 8 5
♦ A K 8 6 4			♦ Q 2
♣ K 7 6 2			♣ Q J 5
West	North	East	South
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	All pass

Dogu, 4. renk yaparak el tarifi ister. Ortagindaki 3 kart piki ogrenince 4 ♠ deklare eder.

♠ A J 7 6 5		♠ K 4	
♥ K 8 6 5		♥ A Q 3	
♦ K Q 5		♦ 8 7 3	
♣ 5		♣ A Q 7 6 4	
West	North	East	South
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
2 ♥	Pass	3 ♦	Pass
3 NT	All pass		

Dogu, karoyu durdurmadigi için NT diyemez. 4. renk yaparak ortagindan daha cok bilgi ister. Bati dagilimini zaten anlattigi için, karoda durdurucusu (stopper) varken NT deklare eder.

♠ 5			♠ A K 9 7 6
♥ K 4			♥ Q 10 6
♦ A Q 6 5 4			♦ K J
♣ K Q 7 6 4			♣ A J 5
			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♠	Pass
2 ♣	Pass	2 ♥	Pass
3 ♣	Pass	?	

Dogu, 2♥ ile Forcing deklare yapar. Batinin 5-5 dagilimini duyunca 4 ♣ ile 3 NT yi gecerek trefli silemini dusunmelidir.

♠ K 7 4 3		♠ A Q 2	
♥ Q 5		♥ K J 10 4 3	
♦ A Q 7 6		♦ J 5	
♣ K 3 2		♣ A 6 5	
			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
2 ♣	Pass	2 NT	Pass
3 NT	All pass		

Dogu, 4. renk yaparak ortagin eli hakkında daha cok bilgi ister. 3 kart koru duyamayınca 3 NT oynar.

Erdem Öztürk Briç Notları-1NT cevapları

1NT Açışı: 15-16-17 puan dengeli eldir. 5 kart majör içermez.

Dengeli eller: 4432

4333

5332 dağılımlı ellerdir.

- 5422 dağılımlı ellere de yarı dengeli el denir. Bu dağılımla da NT açılabilir.
- NT de Zon seviyesi 3NT dir. Toplam gücümüz 25 ise zon oynayacak gücü yakalarız.

Cevaplar:

1NT----3NT 10+puan

1NT-----2NT 8-9 puan

1NT-----Pas 0-7 puan

Aşağıdaki ellerde ortağınız 1NT açıyor. Ne deklare edersiniz?

Hand: South											
Board: 1	N	None	Board: 2	E	N-S	Board: 3	S	E-W	Board: 4	W	Both
♠ A 9 ♥ 9 4 3 ♦ J 10 8 6 5 ♣ 9 6 2			♠ J 10 5 ♥ Q 8 7 ♦ Q 7 5 ♣ A 5 3 2			♠ A 3 ♥ A Q 8 ♦ 9 7 4 3 ♣ K J 6 2			♠ 7 6 4 ♥ A 2 ♦ J 7 6 ♣ A J 9 5 2		
Board: 5	N	N-S	Board: 6	E	E-W	Board: 7	S	Both	Board: 8	W	None
♠ A 9 2 ♥ 5 4 ♦ A J 9 8 5 ♣ A 8 3			♠ K J 7 ♥ Q 9 6 ♦ 9 4 ♣ A 9 6 5 3			♠ A 8 3 ♥ J 10 6 ♦ Q 6 4 2 ♣ 7 6 3			♠ J 6 2 ♥ Q 6 ♦ J 10 6 ♣ A Q J 5 4		
Board: 9	N	E-W	Board: 10	E	Both	Board: 11	S	None	Board: 12	W	N-S
♠ J 7 ♥ 7 6 ♦ A J 9 8 5 ♣ 6 5 4 2			♠ J 8 5 ♥ K 6 ♦ K Q 10 3 ♣ K Q 10 4			♠ J 5 ♥ K J 6 ♦ 9 8 4 2 ♣ A Q 10 9			♠ 9 8 5 ♥ K J ♦ J 10 7 6 5 ♣ J 9 5		
Board: 13	N	Both	Board: 14	E	None	Board: 15	S	N-S	Board: 16	W	E-W
♠ 6 2 ♥ 7 4 3 ♦ Q 9 7 4 2 ♣ A 9 3			♠ 10 3 ♥ 9 2 ♦ A J 8 6 4 ♣ 9 6 5 2			♠ A 7 4 ♥ 10 6 2 ♦ 9 6 4 3 ♣ K 9 7			♠ 4 3 ♥ Q 7 4 ♦ 10 5 3 2 ♣ Q 10 9 3		
Board: 17	N	None	Board: 18	E	N-S	Board: 19	S	E-W	Board: 20	W	Both
♠ K 8 ♥ 5 4 2 ♦ 7 4 3 ♣ J 9 7 5 2			♠ 9 5 4 ♥ Q 5 4 ♦ K 6 5 2 ♣ K 7 6			♠ K 10 7 ♥ 10 9 7 ♦ K J 6 ♣ Q 8 7 3			♠ A Q 6 ♥ K Q 6 ♦ 8 6 3 ♣ J 9 4 2		

Erdem Öztürk Briç Notları- 1NT ye Cevaplar

1NT (SANZATU) ye Cevaplar

GF: Game Forcing (Zon kesin)

NF: Non Forcing, Pas geçilebilir.

- 1NT açışı, 15-16-17 puan, 5li major olmayan dengeli ellerdir.

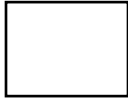
5-3-3-2

4-4-3-2

4-3-3-3

- 5-4-2-2 ellerle de 1NT açılabilir.

1NT



Pass (0-7 puan)

2NT (8-9 puan)

3NT (10-14 puan)

Stayman (4lü major sorusu) konvansiyonu

Zon oynayacak gücümüz var ise Majör fitimizi bulmamız gerekir. Stayman, 4-4 Majör fitimizi bulmak için kullanılan bir konvansiyondur.

2♣ dekleresi: ♣'leri göstermez; "Ortak 4 kart Majörün var mı?" sorusudur.

1NT ----- 2♣ (4lü major sorusu) 8+ puan

2♦ (4lü major yok)

2♥ (♥ 4lü)

2♠ (♠ 4lü)

1NT 2♣

2♦/2♥/2♠ 2NT (8-9 puan)

3NT (10-14 puan)

1NT 2♣

2♥ 3♥ (8-9 davet)

4♥ (GF)

1NT 2♣

2♥ 2nt

3♠ (min)

4♠ (max)

Transferler

Ortak NT açıldığında, 5-3 Majör fitimizi bulmamız için kullanılan bir konvansiyondur.

1NT 2♦ (5+ ♥, 0+ puan)

2♥ 2nt (5li ♥ davet)

3♥ (6li ♥ davet)

3nt (5li ♥ GF)

1NT 2♥ (5+ ♠, 0+ puan)

2♠ 2NT (5li ♠ davet)

3♠ (6li ♠ davet)

3NT (5li ♠ GF)

5-4, 5-5 Majör varken;

Az Puanla (6- puanla) 5li rengimize transfer eder ve pas geçeriz.

♠Qxxxx

♥Qxxxx

♦xx

♣x

Bu elle Köre ya da pike transfer edip pas geçeriz.

5-4 majör davet varken;

1nt----2♣

2♦-----2♥ (5li♥, 4lü ♠ 7-8 puan)

5-5 majör davet varken;

1nt----2♦

2♥-----2♠ (7-8 puan)

5-5 majör GF varken;

1nt----2♥

2♠-----3♥ (5-5 GF)

5-4 majör GF varken;

SMOLEN Konvansiyonu

1nt-----2♣

2♦-----3♥ (4lü ♥, 5li ♠ GF)

3♠ (4lü ♠, 5li ♥ GF)

Araya Giriş (overcall-üste konuşma)

Rakip oyun açtıktan sonra bir renk deklare etmek için en az 5 kart ve Adam civarı puan yeterlidir. Üst limiti ise 2 Adama yakındır.

♠ A 7 6			
♥ K 10 9 8 7			
♦ K 7 6			
♣ 6 5			
West	North	East	South
			1 ♣
?			

Batı bu elle 1 ♥ ile araya girebilir.

- 2 seviyesinde minör ile araya giriyorsak rengimiz 6 adet kaliteli olmalı.
- 1NT araya girmek, 1NT oyun açmak gibi 15-16-17 dengeli el demektir.
- Sıçrayarak araya girmek, zayıf açışlardaki gibi uzun kart az puandır.
- Araya girenin üst limiti 17 puandır. Daha fazla ile önce dbl atmalı sonra rengini göstermelidir.

♠ 7 6			
♥ 9 7			
♦ K 7 6			
♣ A Q J 8 6 5			
West	North	East	South
			1 ♥
?			

Batı bu elle 2 ♣ araya girebilir.

DBL(Kontr)(X)

- Dbl, ortağa "rakip açmasaydı ben oyun açacaktım, rakip renk dışında bir renk söyle" demektir. Yani 12+ puan ve uygun dağılım gösterir.
- Dbl rakibin deklaresi üzerine atılır.

♠ A J 7 6			
♥ K 10 9 7			
♦ K 7			
♣ J 8 7			
West	North	East	South
			1 ♦
?			

Batı bu elle 1karoya dbl atabilir.

♠ A J			
♥ K 10 9 7			
♦ Q 9 7			
♣ K 10 8 7			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♦
			?

Batı bu elle 1karoya dbl atamaz çünkü pik rengine hazır değil. Pas demeli.

♠ A J			
♥ A K 10 9 7			
♦ A 9 7			
♣ K 8 7			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1 ♦
			?

Batı bu elle 1karoya önce dbl atıp sonra ♥ demeli. Böylece 5+♥ ve 2 Adama yakın (18+) puan gösterir.

- Ortağımız oyun açtıktan sonra rakip araya girerse, dbl ortağa: "rakip konuşmasaydı en az sana cevap verecek puanım var, bir renk söyle." demektir.

♠ J 6 5			
♥ K Q 9 7			
♦ J 9 7			
♣ 8 7 6			
<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
		1 ♦	1 ♠
			?

Batı bu elle 1pik dbl atabilir. En az cevap verecek kadar puanı olduğunu gösterip ortağından renk göstermesini ister.

DBL a cevaplar

Ortak 1 reнге dbl atar ve sağımızdaki oyuncu pas derse puanımız olmasa bile konuşmalıyız. Adam puanımız varken sıçrayarak gücümüzü belli etmeliyiz.

♠ J 6			
♥ Q 9 7 4			
♦ J 9 7			
♣ 8 7 6 5			
West	North	East	South
	1 ♦	Dbl	Pass

Puanımız yok diye pas geçemeyiz. Basitçe 1 ♥ demeliyiz. Adam yok demek.

♠ K 9			
♥ A K 7 6			
♦ 6 5 4			
♣ 7 5 4 3			
West	North	East	South
	1 ♦	Dbl	Pass

?

2 ♥ deriz. Adam var demek.

♠ A Q			
♥ K J 8 7 6			
♦ 9 8 6			
♣ 6 5 4			
West	North	East	South
	1 ♦	Dbl	Pass

?

3 ♥ diyerek hem adam puanımızı (10-11) hem de 5li rengimizi anlatırız.

♠ K 7 6			
♥ K J 10 7			
♦ K 6			
♣ A 10 9 5			
West	North	East	South
	1 ♦	Dbl	Pass

?

Bizde de açar puan(12+) varsa rakibin rengini okumalıyız. Yani 2 ♦ deriz.

DBL(KONTUR) KULLANIMI-1

Dbl, genel olarak naturel olarak bir deklere yokluğundan kullanılır. Yani deklere edeceğimiz şey naturele uymuyorsa dbl ı seçeriz. Dbl ı sadece ceza,take-out (konuş ortak) ya da renk gösteren diye sınırlamamak gerekir. Dbl ın çok çeşitli kullanıldığı yerler vardır.

- Take-out dbl: En sık kullanılan türdür. Açar puan(12) ve uygun dağılım(diğer renklerden 3+)la atılır.

Genel prensipler:

1minör açılışına atılan dbllar en 4(3)/4(3) majör gösterir

1majör açılışına atılan dbllar genellikle diğer majör (3)4lü gösterir.

♠AJxx

♥QJx

♦Kxxx

♣Qx

Rakip 1♥ açtığında bu el dbl. Açar puan ve diğer majör 4lü.

♠QJxx

♥AKJx

♦Qx

♣xxx

Rakip 1minör açarsa bu elle dbl. Açar puan ve Majörler var.

♠AJx

♥Qx

♦KJxx

♣AKxx

rakip 1 minör açarsa bu el 1nt için az olur(15-17). Majörlerimiz yok

fakat puan fazla. Bu yüzden, önce dbl, sonra NT diyerek 18-19 u anlatırız.

- Güç (puan)dbl ı : açıcı ve cevapçı kullanabilir.

♠KJx

♥AQx

♦x

♣AQJxxx

1♣---p---1♠---2♦

?

Bu elle 1♣ oyun açtık. Naturel olarak 3♣ demek istiyoruz fakat normal açar puan ile de 3♣ diyebileceğimiz için bu elde dbl ı kullanmamız gerekir.

♠AQxxx

♥Jx

♦Jxx

♣AKx

1♣---p---1♠---2♥

p---p---?

Bu elle 1♣ açan ortağımıza 1♠ cevabı verdik. şimdi ♥ e konuşmak istiyoruz. 2♠ dersek yetersiz olur. bu yüzden dbl.

- Ceza dbl ı :

♠AJx

♥AQxxx

♦Kx

♣KJx

1♥---1♠---2♥---3♠

4♥---4♠---p---p

dbl

Bu elle 1♥ oyun açtık. Rakip bu sekanstan sonra 4♠ derse dbl ile ortağa bir şey sormuş olmayız. 4♠ dbl ı oynayalım deriz.

DBL(KONTUR) KULLANIMI-2

➤ Atak gösterme dbl ı:

♠Jx

♥Qxx

♦AKJxx

♣xxx

1nt---p---2 ♦---dbl

Rakip 1nt açık ♥ transferi yapıyor. Bu elle dbl ortağa ♦ kuvveti söylüyor.

♠xxx

♥xxx

♦KJxx

♣Jxx

1♠---2♣

2♠---3♠

4♣---4♦

Rakip slem konuşması yapıyor 4 ♦ cue-bid ine dbl atmak ♦ atağı ister.

➤ Uyandırma dbl ı:

♠xxx

♥QJxx

♦KJxx

♣Kx

1♣---p---1♠---p

1nt---p---p---?

Açar puanımız olsaydı 1♠ e direk tavrı alırdık dbl ile. Şimdi pas Geçersek ihale rakibe kalır. Bu yüzden dbl ile mantıklı bir puanımız (8-10) ve uygun bir dağılımımız olduğunu ortağa söyleriz.

➤ Otomatik dbl:

1♣---1♠---p---p
?

Bu gibi durumlarda rakip renk 2 karttan kısa ise(0-1-2) dbl atılmalıdır.

1♠---2♣---p---p
?

Ortakta, rakip renk uzun ve kaliteli ise yani, ceza pasına yatmış olma olasılığı olduğu için dbl ile uyardırmamız gerekir.

➤ Lightner dbl(aydınlatıcı dbl):

Yaygın kullanımı şleme atılan dbldir. Rakip bilerek ve isteyerek şlem kontratına geldiğinde atılan dbl dir. Ortağa ataktan bir çaka olduğunu söylemektir. Yani rakip bir şleme geldiğinde ve elimizde bir renk yok ise ve atak ortakta ise dbl atılır. Ortak, bir renge ataktan çakıyorum demektir.

♠xxx

♥QJxxxx

♦QJxx

♣-

Rakip 6♠ e gelirse dbl atıp ortağa, "ortak benim bir çakam var, deklerasyondan ve elinden bende olmayan rengi bul" mesajı veririz.

➤ Puan dbl : Ortak oyun açtıktan sonra seviyeye göre limitleri değişen dbldir.

1♣---1♥---x 6-7+ puan 4lü ♠ i olmayan eldir.

1♠---2♣---x 2 seviyesinde olduğu için en az (8)9-10 puan gerekir.

ŞLEM KONUŞMALARI (CUE-BID/KONTROL KONUŞMALARI)

- ✓ Temel amaç; as sormadan önce yeterli gücümüz varken, bir renkten 2 kaybımızın olmadığını tesbit etmektir. Çünkü aslarımız yeterli olsa dahi şleme 2 kayıpla gidersek batırız. Bu sebepten koz fiti belirlendikten sonra ve genelde 4 seviyesinde olan; As, K, tek veya şikan a sahip olan renklerdir.

Çeşitli sekanslarda karşımıza çıkabilir.

1♠----2♣ Cevapçı 2♠ üstüne 4♠ diyerek kapatmadı. Deklereyi açık tuttu. Açıcı da 3♠ üzerine
2♠----3♠ basit bir açar puanla 4♠ diyerek kapatabilirdi. Fakat 4♣ ile kontrol konuşmasına
4♣ geçti yani cue-bid yaptı. Ataktan 2 tane ♣ vermem dedi.

1♠----2♣ Açıcı ♣ i atladığına göre ♣ renginde kontrolü yok. Yani ataktan en az 2 tane ♣ veririm
2♠----3♠ demektir.
4♦

1nt----2♣ Cevapçının naturel ♣ i olsa 3♣ derdi. Sadece zon düşünseydi 3nt veya 4♠ derdi.
2♠----4♣ Şlem düşünen ♠ fiti olan eli var ve ♣ kontrolü gösteriyor.

2nt-----3♥ Aynı şekilde cevapçı ♣ ve ♦ yu atlayarak bu renklerde kontrolü
3♠(pik fiti kesin ise)-----4♥ olmadığını söyledi.

1♥-----2♦ Açıcının ♠ kontrolü var. Cevapçının ♦ cue-bid i var fakat ♣ kontrolü yok.
2nt----3♥
3♠----4♦

1♠----1nt Açıcı en az 5/4 el ve 18+ puan gösterdi. Cevapçının 4♣ i ♣ lerim var oynayalım değil,
3♥----4♣ ♥ fitidir ve şlem düşünen eldir.

2♣----2♦ Açıcı ♣ i atladi. ♣ cue-bid i yok.
2♠----3♠
4♦

1nt---3♣ (♦ ya transfer) cue-bid
3♦----3♠ (tek)
4♣

1♠-----3♠(davet) cue-bid
4♣

1♠---2♣---3♣---p rakip araya girdikten sonra cevapçı cue-bid yaptı ortağa 10+ puan ve fiti
4♦ olduğunu gösterdi. Açıcı bunun üstüne zondan fazlası olabileceği sinyalini verdi.

As (keycard) Sorusu ve Cevapları

- Bir kozda anlaştıktan sonra yani; fitleştikten sonra, 4NT ile As sorulur. Koz K sı da As olarak sayılır. Yani toplamda 5 tane as ve Koz Damı üzerinden cevap verilir.

2 türlü oynanır: 5♣ : 0-3 KC, 5♦ : 1-4 KC ya da (Düz)

5♣ : 1-4 KC, 5♦ : 0-3 KC (Ters)

1♠-----4♠

4NT 5♣ : 0 ya da 3 As

5♦ : 1 ya da 4

5♥ : 2 ya da 5

5♠ : 2 + Koz Q

- Tüm Keycardlar tamamsa, bunu öğrenen, ortağına 5NT ile belirtir.

1♠ 2♣

2♠ 3♠

4nt 5♥

5nt: "Ortak, tüm keycardlar tamam. Bana söylemediğin extran var mı? , 7 diyelim mi?" Demektir.

- As cevabından sonra bir üst deklere ile Koz Q sorulur.

1♠ 2♥

3♥ 4nt

5♣ 5♦ : Ortak Koz Q var mı ?

Koz Dam sorusu cevabı 2 türlü oynanır:

1. *En yakın koza dönüş Q yok demektir.* Sadece Q varsa 6 seviyede koz söylenir. Koz Q ve yanda extra var ise 6 seviyesinde kozu geçmeyecek şekilde o renk söylenir.
2. *Bir üstü Q yok demektir.* Sadece Q varsa 6 seviyede koz söylenir. Koz Q ve yanda extra var ise 6 seviyesinde kozu geçmeyecek şekilde o renk söylenir.

1♠ 2♥

3♥ 4nt

5♣ 5♦ : Koz Q sorusu

6♦ : Koz Q var ve Karo K var.

INVERTED MINOR

1♣----p----2♣ 1♦----p----2♦

Sekanlarında kullanılır. Davet +(10+) puan ve (3)4+fit gösterir.

- Cevapçıda 4lü majör olmaz.

1minör---p---3minör dengersiz el ve 9- puan gösterir. Dengeli ellerle 1nt daha iyi tercihtir.

- 2 seviyesinde naturel 5/4 renk , 3 seviyesi ise tekleri ifade eder.

1♣-----p-----2♣
 2♦ }
 2♥ } naturel 5/4 el 12+ puan
 2♠ }
 2nt (dengeli 12+)
 3♦ }
 3♥ } tek
 3♠ }

Cevapçı, açıcının 2NT sine 3♣ derse davet eli vardır ve pas geçilebilir. Diğerleri GF dir.

1♣-----2♣
 2NT-----3♣ dışındakiler GF dir.

- 1minöre 2minör davet+ oynanmasının sebebi, cevapçının zon puanı ile tek başına 3nt ya da 5minör zonlarına karar vermesini engellemek içindir.

Ortak 1♣ açtı elimiz,

♠Ax
 ♥KJx Klasik briçte ya 1♦ veya 1♥ diye yalan söyleyeceğiz ya da 3nt diyeceğiz.
 ♦Qxx Ortakta dengersiz bir el çıkabilir ve doğru zon nt olmayabilir. Bu yüzden
 ♣KQxxx inverted minör yararlı bir konvansiyondur.

1♣----2♣
 2♦---- Bu elle 2♥ deriz çünkü ortakta tek ♠ varsa nt oynamak istemeyiz.

1♣----2♣
 3♦---- Ortakta tek ♦ olduğunu öğrendik, artık doğru zon 3nt değil.

1♦----2♦
 3♣ }
 3♦ } 3 seviyesi tek.
 3♥ }
 ♠AJx
 ♥x Bu elle 3♥.
 ♦AQJxxx
 ♣Jxx

2♣ KUVVETLİ AÇIŞI

- El dengeli ise 23+ dır. 5li kartı olan 22 puanlı ellerle 2♣ açılabilir.
- Dengesizlik var ise bu puan düşer, çünkü 1 seviyesinde oyun açıp ortağın pas geçmesinden korkacak eller 2♣ açmalıdır.
- 8.5 löve ve üzerinde 2♣ açılır.

♠AKQTxxx	♠AKJTxx	♠AJx
♥AKJ	♥AQTx	♥AJ
♦Kx	♦AQ	♦AKQJTxx
♣x	♣x	♣x

- 2♦ (bekleme dekleresi, ortak elini anlat demek)
2♥ (5+♥ 8+ puan)
2♠ (5+♠ 8+ puan)
- Cevapçı çoğu zaman 2♦ diyerek ortağının elini öğrenmelidir. 2 Majör diyor ise, rengi kalitelidir.

♠AKQxx	♠x	2♣-----2♦
♥-	♥Qxxx	2♠-----2nt
♦AKJxx	♦QTxx	3♦-----5♦
♣Kxx	♣Jxxx	

- ✓ 2♣ açan elini tarif eder. Eğer 5li majörü ve dengeli eli varsa 2Majör yerine 2nt yi tercih etmelidir.

♠AQJxx	
♥KQx	2♣-----2♦
♦AQx	2nt (2♠ yerine 2nt mantıklıdır.)
♣AJ	

♠KQJx	
♥AQJx	2♣-----2♦
♦KQJ	2nt-----3♣ (Stayman)
♣Ax	3♥-----3NT
	4♠ (ortakta 4 kart ♠ var. Olmasaydı 3♣ diye sormazdı.)

ATAKLAR

- ❖ İyi defans atakla başlar. Bu yüzden, atak yaparken belli standartlarımızın olması lazım.

NT ye ATAK

- Ortaklık olarak uzun olan rengimizi çıkarız.
- Sıralı kartımız var ise büyüğünü çıkarız. Sıra yoksa küçük bir markayı çıkabiliriz.

QT94 -----T lu

KT654---- 5li

AJ732----3lü

AK65-----A

- Ortağımız bir renk açtığında ya da araya girdiğinde, o rengi atak etmeliyiz; daha iyi bir seçeneğimiz yoksa.

84-----8

A4-----A

KOZA ATAK

- Uzun rengimizi çıkmamıza gerek yok. Tam tersi kısamızı çıkarız ki, çakarak el alalım.

Atak öncelikleri:

1. Bir rengin AK sı var ise onu çıkarız.
AK4----A
 2. Tekimizi (singleton) çıkarız.
 3. Ortağımız bir renk ile araya girdiyse, o rengi atak ederiz.
 4. Sekansın büyüğünü çıkarız.
KQ54 ----K
JT32-----J
 5. İkili (doubleton) kartımızı çıkarız.
75----7li
 6. Sekans yoksa; ufak bir markayı çıkarız.
J643---- 4lü
K642----4lü
- Kozlu oyunda As altından hiç bir zaman çıkılmaz.
 - Çıplak As çekilmez.
A543----bu rengi atak etmemeliyiz.
 - Ortağımız konuşmadığı takdirde onör 2 parçadan atak edilmez.
Ax, Kx , Qx, Jx atak edilmez.

Renklerin değeri:

Majör ($\spadesuit/\heartsuit$): 30 puan

Minör ($\diamondsuit/\clubsuit$): 20 puan

NT : 40,30,30...

Bonus Puanlar:

	Non-Vulnerable (Zonsuz) (Beyaz)	Vulnerable (Zonda) (Kırmızı)
Partscore	50	50
Zon	300	500
Şlem	500	750
Grand Şlem	1000	1500

1) $3\spadesuit=$

$3 \times 30 = 90$ (kontratın değeri)
 $90 + 50$ (partscore bonusu) = 140

2) $4\heartsuit=$ kırmızıda

$4 \times 30 = 120$ (kontratın değeri)
 $120 + 500$ (zon bonusu) = 620

3) $2NT+1=$

$40 + 30 = 70$ (kontratın değeri)
 $70 + 30(+1) + 50$ (partscore bonusu) = 150

4) $6\spadesuit=$ beyazda

$6 \times 30 = 180$
 300 (zon) + 500 (şlem) + $180 = 980$

5) $4\diamondsuit+1=$

$4 \times 20 = 80$ (kontratın değeri)
 $80 + 20(+1) + 50$ (partscore) = 150

1NT YE ARAYA GİRİŞ

- Rakip 1NT oyun açtığında 2♣ deklaresi her iki majörden en az 5-4 kart gösterir. Diğer deklareler natürel ve iyi el gösterir. 2Majör araya giriyorsak 5li ise dengesiz el ve açar puan gerekir. Minör giriyorsak en az kaliteli 6 adet gerekir.

Rakip Ortak

1NT 2♣ : en az 5-4 majör ve en az 10 civarı puan gösterir.

♠AQxxx

♥KJxx

♦Kxx

♣x

Bu elle, rakibin 1NT üzerine 2♣ diyerek majörlerden en az 5-4 kartımız olduğunu ortağa anlatırız.

Ortakta majör kartları eşit ya da 2-3 kart ise 2♦ deklaresiyle ortağından uzun majörünü göstermesini ister. Yani;

Rakip Ortak Rakip Biz

1NT 2♣ p ?

♠Jx

♥Axx Bu elle 2♦ deyip ortağımızın uzun olan majörünü göstermesini beklemeliyiz.

♦AJxx

♣QT9x

- Rakip 1NT açtığında bizde uzun kaliteli ♣rengi var ise pas ya da 3♣ diyebilirsiniz. Çünkü 2♣ demek; “majörlerim var” demektir.

♠AQJxx

♥xxx Bu elle 1NT ye 2♠ ile araya girmek mantıklıdır. Dengesiz el ve açar puan var.

♦KQxx

♣x

♠KQxxx

♥Kxx Bu elle 1NT ye pas mantıklı. Açar puan var ama dengeli el.

♦Axx

♣xx

2 RENKLİ ELLERLE ARAYA GİRİŞ

Rakip Ortak

- 1♣ 2♣ En az 5-5 Majör gösterir
- 1♦ 2♦ En az 5-5 Majör gösterir
- 1♥ 2♥ 5li ♥ ve 5+minör
- 1♠ 2♠ 5li ♠ ve 5+minör
- 1x 2NT En az 5-5 küçük renkleri gösterir

Rakip 1♠ açarsa;

- ♠x
- ♥x Bu elle 2NT. En az 5-5 minör gösterir.
- ♦AQJxx
- ♣KQJxxx

Rakip 1♥ açarsa;

- ♠KQxxx
- ♥xx Bu elle 2♥. 5li ♠ ve 5+bir minor
- ♦AQJxx
- ♣x

Rakip 1♦ açarsa;

- ♠xx
- ♥AQxxx Bu elle 2NT. 5-5 Rakip renk dışındaki küçükler demek.
- ♦x
- ♣KQJxx

Rakip 1♣ açarsa,

- ♠KQxxx
- ♥AJxxx Bu elle 2♣. 5-5 majörler demek.
- ♦x
- ♣xx

Ortağımız 1♥ e 2♥ araya girdi, aşağıdaki elle 2NT ile ortağa "hangi minörün var?" diye sorarız.

- ♠x
- ♥AJxxx
- ♦QTxx
- ♣Jxx