

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

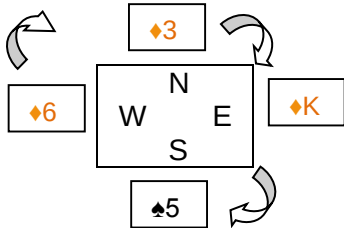
Grand Şlem: 7 seviyesi, toplam 13 löve almak , yani tüm elleri almak demektir.

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.