



BRIÇ

BAŞLANGIÇ SEVİYESİ

DERS NOTLARI



Bu kitap sıfırdan başlayanlara briç öğretirken kullanılmak için hazırlanmıştır.

Temel kavram ve malzemelerin tanımlandığı ve tanıtıldığı ilk üç bölüm ayrıntılı izahlar, örnekler ve tekrarlanan bahisler içermekte olup nispeten uzundur. Ancak bu bölümler, masada malzemeler ve görseller ile pratik yaparak kısa zamanda işlenebilir. Sonraki her bir bölümde, tek bir konu derine inmeden kısaca ele alınmış ve az sayıda örnek ile desteklenmiştir. Bu bölümleri işlerken, ilave örnekler ve/veya problemler yardımıyla konuların daha kolay hazmedilmesi sağlanabilir...

Konu akış sırası belirlenirken deklarasyon mantığına göre “basit ve doğal”dan “zor ve konvansiyonel”e doğru ilerlemeye özen gösterilmiştir. Dolayısıyla, konuların kitaptaki sıra ile işlenmesi öğrenmeyi kolaylaştırabilir. “Ekler”de yer alan bazı konular, (uygun görülürse) ilgili bölümler anlatılırken kullanılabileceği gibi, toptan en sona da bırakılabilir.

El-yer oyunu ve defans hakkında tabii ki söylenecek çok daha fazla şey vardır. Ancak kart oyunu ve defans teorik sunumdan ziyade pratik gerektirir. Özellikle kozlu herhangi bir oyun ile tanışmadan direkt briç öğrenmeye başlayanların el-yer oyunu ve defans pratiği yapmaları açısından, Bölüm 2’de detaylı olarak anlatılan “Mini Briç” çok yararlı olacaktır. İlk dönemlerde, hemen her dersin sonunda öğrencilerin eğitimci gözetiminde en azından birkaç el mini briç oynamalarının sağlanması tavsiye olunur.

Bu kitabı, ülkemizde başlangıç düzeyinde briç eğitim/öğretiminde belli bir standardın oluşturulması bakımından atılan bir adım olarak değerlendirmenizi dileriz. Bu bağlamda, okurların ve özellikle briç eğitimcilerinin kitapta gördükleri yanlış ve/veya tutarsız buldukları her hususu ve tüm önerilerini Kurulumuza bildirmeleri önem arz etmektedir. Böylece, geri bildirimlerinizi değerlendirerek, kitabın bir sonraki baskısını amaca daha da uygun hale getirmemiz mümkün olacaktır.

Umarız bu kitap briç eğitimcilerine ve öğrencilerine yararlı olur, briç eğitim/öğretimine katkı sağlar.

TBF Genç Kurulu



Kitabın Adı

Briç Başlangıç Seviyesi
Ders Notları

Hazırlayanlar

Süleyman KOLATA
Erdem ÖZTÜRK
H. Okan ZABUNOĞLU
Ataman AYDOĞDU

Baskı Tarihi

1. Baskı
Ankara 2018

Kapak Resmi

İzel ROZENTAL

Basım Yeri

Color Ofset Matbaacılık İskenderun

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığının
14930 Nolu sertifikasına
istinaden basılmıştır.

İÇİNDEKİLER

1 Briç Nedir?	5
1.1 Bricin Kısa Tarihçesi ve Federasyonlar.....	5
1.2 Sporcu Kategorileri, Briç Programları ve İnternet Siteleri	5
1.3 Bir Deste İskambil Kağıdı	6
1.4 Löve ve Koz Tanımı.....	6
1.5 Bord ve Deklare Kutusu	7
1.5.1 Bord (<i>Board</i>).....	7
1.5.2 Deklare Kutusu (<i>Bidding Box</i>).....	7
1.5.3 Deklarasyon (İhale)	8
1.5.4 Kontr ve Sürkontr	9
2 El-Yer (Kart) Oyunu	11
2.1 Deklaran ve Yer (<i>Dummy</i>)	11
2.2 El-Yer (Kart) Oyunu	11
2.3 Onör Puanları (OP).....	11
2.4 Mini Briç	12
2.4.1 Fit kavramı	12
2.4.2 Mini Briç Kuralları.....	12
2.5 Oyun Teknikleri	14
2.5.1 Renk Sağlama	14
2.5.2 Onör Kaçırma	15
2.5.3 Empas.....	16
3 Bir Seviyesinde Oyun Açmak ve Deklarasyonun Amacı	19
3.1 Dengeli ve Dengesiz El Kavramı.....	19
3.2 1Majör Açışları.....	20
3.3 1Minör Açışları.....	21
3.4 1NT Açışı.....	21
3.5 Deklarasyonun Amacı	22
4 1Majör ve 1Minör Açışlarına Cevaplar	24
4.1 Fit Vermek	24
4.2 NT Deklare Etmek	26
4.3 Yeni-Renk Söylemek	27

5 Araya-Giriş (Üste-Konuşma, <i>Overcall</i>) ve Cevaplar	29
5.1 Renk ile Üste-Konuşma (<i>Overcall</i>)	29
5.2 1NT ile Üste-Konuşma	29
5.3 Kontr ile Araya-Giriş	30
5.4 1Renk ile Üste Konuşan Ortağa Cevaplar	31
5.5 Kontr ile Araya Giren Ortağa Cevaplar	31
6 1NT Açışına Cevaplar	33
6.1 4+Kart Majörü Olmayan Eller	33
6.2 4-Kart Majörü Olan Eller: Stayman Konvansiyonu	33
6.3 5-Kart Majörü Olan Eller: Jacoby Transfer	34
6.4 6+Kart Majörü Olan Eller: Texas Transfer	35
7 Zayıf (Blokatif) Açışlar	37
8 Açıcının İkinci Tur Deklareleri	38
9 Cevapçının Kontru ve Ceza Kontru	43
9.1 Cevapçının Kontru	43
9.2 Ceza Kontru	44
10 Defans: Atak, Apel ve Defos	46
10.1 Atak	46
10.2 Apel	47
10.3 Defos	47
11 2NT ve 2♣ Açışları	49
11.1 2NT Açışı	49
11.2 2♣ Açışı	49
12 Michaels Kübid (<i>Cue-Bid</i>) ve Alışılmamış 2NT (<i>Unusual 2NT</i>)	52
12.1 Michaels Kübid (<i>Cue-Bid</i>)	52
12.2 Alışılmamış 2NT (<i>Unusual 2NT</i>)	53
13 4NT ile <i>Key-Card</i> ve Koz Q Sorusu	55
13.1 <i>Key-Card</i> Sorusu (<i>Roman Key-Card Blackwood</i>)	55
13.2 Koz Q Sorusu	55
14 <i>Check-Back</i> (Tekrar Soruşturma)	57
15 <i>Splinter</i> Deklareleri	59
16 1NT Açışına Üste-Konuşmalar	61

16.1 Rakibin 1NT Açışına Üste-Konuşma	61
16.2 1NT Açışımıza Rakip Üste Konuşursa	61
17 Dördüncü-Renk ve Sıçramalı Konuşmalar	64
18 3NT Açışı ve “Baraj” ve “Riziko” Kavramları	66
18.1 3NT Açışı.....	66
18.2 “Baraj” Kavramı	66
18.3 Riziko 4Majör.....	67
19 5-4 ve 5-5 Majör Elleri ile 1NT Açışına Cevaplar	69
19.1 5-4 Majör Elleri (Smolen Konvansiyonu).....	69
19.2 5-5 Majör Elleri	70
20 Deneme (<i>Trial</i>) Konuşmaları	72
21 Minör Fiti: <i>Inverted</i> Minör Konvansiyonu.....	74
Ek.1 1NT Açışına Minör Sekansları	76
Ek.2 2NT Açışına Minör Sekansları	78
Ek.3 Jacoby Transferi KırmaK	78
Ek.4 Kompetisyon Yaparken Nelere Dikkat Etmeli?	79
Ek.5 Fit Gösteren Kübid (<i>Cue-bid</i>).....	79
Ek.6 Sürkontr (<i>Redouble</i>).....	80
Ek.7 Ortağın Zayıf 2Renk Açışına 2NT Sorusu	80
Ek.8 Zayıf Açışlara Araya-Giriş	81
Ek.9 Kontrol Konuşmaları	82
Ek.10 <i>Exclusion Key-Card Blackwood</i> (EKCB) veya <i>Voidwood</i>	83
Ek.11 Kantitatif (Şilem Daveti) Konuşmalar.....	83
Ek.12 Oyun-Puanları (Skor Hesaplama)	84
Dizin.....	89

BRIÇ NEDİR?

1

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

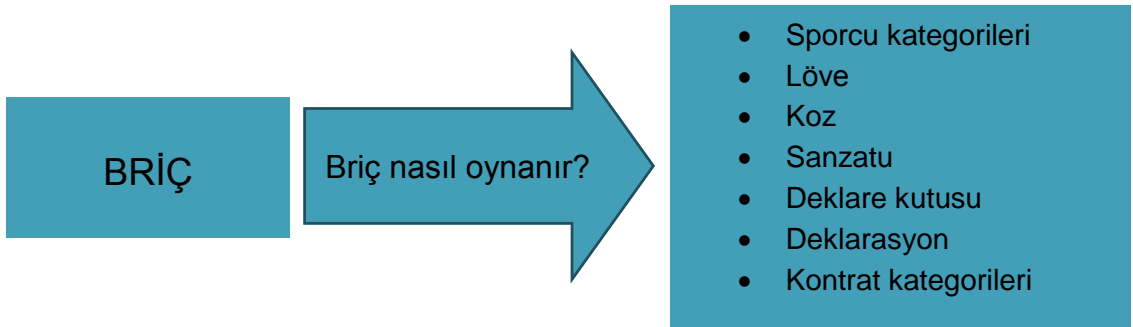
- Bricin kısa tarihçesi, ülkemizdeki ve dünyadaki yeri,
- Briç programları, internet siteleri ve sporcu kategorileri,
- Briç oynamak için gerekli malzemeler,
- Renk, löve ve koz kavramları
- Deklarasyon (ihale) aşaması

hakkında bilgiye sahip olacağız.

Anahtar Kavramlar

- İskambil kartları
- Onör
- Löve
- Koz ve sanzatu (NT)
- Majör ve minör renkler
- Bord (*board*)
- Deklare kutusu ve kartları
- Deklarasyon
- Pas geçmek ve oyun açmak
- Kontrat kategorileri

İçindekiler



1 Briç Nedir?

1.1 Bricin Kısa Tarihçesi ve Federasyonlar

Briç, 17. yy'da İngiltere'de oynanan *whist* adlı bir kart oyununa dayanır. Ne zaman ve kimler tarafından oynandığı konusunda çeşitli söylentiler olmasına karşın yaygın inanişe göre 1854-56 yıllarında İngiliz askerlerinin Kırım savaşı sırasında Galata Köprüsü'nden esinlenerek bulduğu bir oyundur; İngilizce köprü anlamına gelen *bridge* kelimesinden dilimize geçmiştir.

Briç, dört kişi ve bir deste iskambil kağıdı ile oynanır. Karşılıklı oturan çiftler “ortak”tır (“eş”tir) ve ortaklık olarak mümkün olduğu kadar çok löve almaya çalışırlar. Bricin kelime anlamı, bu oyunda başarılı olmak için iki ortak arasında belli kurallara göre anlaşarak, işbirliği içinde bir “köprü” oluşturmanın gerekliliğine vurgu yapar.

Briç, 1997 yılında IOC (*International Olympic Committee*) tarafından “akıl sporu” olarak kabul görmüştür. 1997 yılında kurulmuş olup, günümüzde (2018) 10 000’i aşkın lisanslı sporcuyla bünyesinde barındıran Türkiye Briç Federasyonu (TBF), EBL (*European Bridge League*, Avrupa Briç Federasyonu) ve WBF (*World Bridge Federation*, Dünya Briç Federasyonu) üyesidir.

TBF - Türkiye Briç Federasyonu: www.tbricfed.org.tr

EBL - Avrupa Briç Federasyonu: www.eurobridge.org

WBF - Dünya Briç Federasyonu: www.worldbridge.org

- ❖ “Briç nedir?” *youtube* videosunu izlemek için akıllı telefonunuza “kare kod okuyucusu” uygulamasını yükleyip aşağıdaki kare kodu okutunuz ya da *youtube*'da “briç nedir?”i aratınız.



1.2 Sporcu Kategorileri, Briç Programları ve İnternet Siteleri

Her yaşın sporu briçteki kategoriler şöyledir.

- U13: 13 yaş altı
- U16: 16 yaş altı
- U21: 21 yaş altı
- U26: 26 yaş altı
- U26 Kadınlar: 26 yaş altı kadın
- Üniversite: 28 yaş altı üniversiteli
- Açık: Tüm
- Kadınlar: Kadın
- Senyör: 65 yaş üstü
- Karışık: Bir erkek ve bir kadından oluşan; sporcuların katıldığı şampiyonadır.

Briç; briç kulüplerinde, üniversite öğrenci kulüplerinde, ortaokul, lise ve üniversitelerde seçmeli derslerde oynandığı gibi internet ortamında da hem çevrim-içi hem de çevrim-dışı olarak oynanabilmektedir.

Her seviyedeki oyuncu için TBF'nin önerdiği briç uygulama ve internet siteleri şöyledir:

Bridge Begin: www.bridgebegin.com (Başlangıç seviyesi)

Bridge Base Online: www.bridgebase.com (Her seviye)

Fun Bridge: www.funbridge.com (Her seviye)

Bridge Master 2000: <https://bbi.bridgebase.com/> (Başlangıç ve orta seviye)

1.3 Bir Deste İskambil Kağıdı

Bir iskambil destesindeki 52 kart 4 farklı sembol içerir. Her sembolden (renk) 13'er adet bulunur. Bunların farklı dillerdeki isimleri aşağıda verilmiştir.

	♠	♥	♦	♣
TR	Maça	Kupa	Karo	Sinek
EN	<i>Spade</i>	<i>Heart</i>	<i>Diamond</i>	<i>Club</i>
FR	Pik	Kör	Karo	Trefl

Kartların küçükten büyüğe sıralaması şöyledir: 2, 3...9, 10(T), Vale, Dam, Rua, As.

TR	As	Papaz	Kız	Vale
EN	<i>Ace (A)</i>	<i>King (K)</i>	<i>Queen (Q)</i>	<i>Jack (J)</i>
FR	As (A)	Rua (R)	Dam (D)	Vale (V)

As, Rua, Dam, Vale ve 10(T) kartlarına **onör** (*honor*) denir.

1.4 Löve ve Koz Tanımı

Her oyuncu birer kart verdiğinde oynanan 4 kart bir “**löve**”yi oluşturur. Herkeste 13'er kart olduğu için toplam 13 löve vardır. Bir löve tamamlandınca, kartı en büyük olan oyuncu o löveyi kazanır ve sonraki lövenin ilk kartını oynar.

“**Koz**”, ihale sırasında ortaklıklar tarafından belirlenebilen bir renktir. Eğer bir renk koz olarak seçildiyse, bir löveye oynanan renkten elinde kart olmayan oyuncu koz rengini oynayarak o löveyi kazanabilir. Bir rengin koz yapılabilmesi için ortaklıkta o renkten toplam en az 8 kart olması uygundur¹.

♠ ve ♥ “**Majör**”, ♦ ve ♣ “**Minör**” koz renkleridir.

Kozlu oyunun yanı sıra “kopsuz oyun” da vardır. Kopsuz oyun Türkçeye “Sanzatu” (Fransızca'dan) diye yerleşmiştir. Kopsuz oyunun İngilizcesi “*No Trump*”tır (NT). NT de bir renk addedilerek, renklerin (kontrat türlerinin) büyüklük sıralaması şöyledir:

NT > ♠ > ♥ > ♦ > ♣

¹ Bir renkten bizim ortaklıkta toplam 8 kart varsa rakiplere o renkten 5 kart kalır, yani koz sayımız hatırı sayılı ölçüde fazla olur.

- Deklare kutularında, internet ortamında, briç kitap ve dergilerinde (vb.) yaygın kullanımda olduğu için, bu kitapta **A, K, Q, J, T** ve **NT** kısaltmaları kullanılacaktır.

1.5 Bord ve Deklare Kutusu

1.5.1 Bord (*Board*)



Dört eli koymak için tasarlanmış dört cebi olan yassı bir levhadır. Eller önceden dağıtılarak “bord”taki ceplere konur ve bu sayede tüm yarışmacılar aynı elleri oynarlar; böylece skorlar karşılaştırılabilir.

Bord üzerindeki etiketler; oyuncuların yönlerini, “dağıtan”ın (*dealer*) kim olduğunu ve “zon durumu”nu² belirtir. “Zon durumu” kazanılacak veya kaybedilecek oyun-puanlarını ciddi şekilde etkilediğinden son derece önemlidir (bk. Ek.12). Yönünüzdeki etiketin kırmızı olması “zonda olduğunuz”, yeşil olması ise “zonda olmadığınız” anlamına gelir. “Kırmızı”da iken kazanç da kayıp da daha fazladır (bk. Tablo E.1, E.2 ve E.3).

1.5.2 Deklare Kutusu (*Bidding Box*)



Deklare kutusu, ortakların ellerini birbirlerine anlatmasına yarayan, üzerinde 1♣’den 7NT’ye kadar sembollerin olduğu deklare kartlarını³ içerir. Masada her oyuncu için bir deklare kutusu bulunur.

² “Zonda olup olmama” durumu, dört kişinin kendi arasında oynadığı Rober briçten gelen ve bir briç partisini bitirmeye yakın olan tarafın kazanç ve kayıplarını yükselten [bir bakıma onu *vulnerable* (kolay yaralanabilir) kılan] bir unsurdur. Turnuva bricinde zon durumu bord üzerindeki etiketlerin rengi ile belirtilir.

³ Deklare kutusunda [**Pas**, **X** (Kontr, *Double*), **XX** (Sürkontr, *Redouble*), **A** (*Alert*) ve **S** (*Stop*)] kartları da bulunmaktadır. *Alert* ve *Stop* kartları özel durumlarda kullanıldığından bu kitapta ele alınmayacaktır.

Deklare kutusundaki tüm deklareler aşağıda verilmektedir.

1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 1NT
2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 2NT
3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ - 3NT
4♣ - 4♦ - 4♥ - 4♠ - 4NT
5♣ - 5♦ - 5♥ - 5♠ - 5NT
6♣ - 6♦ - 6♥ - 6♠ - 6NT
7♣ - 7♦ - 7♥ - 7♠ - 7NT

Her satırda soldan sağa gittikçe ve satır sonuna gelince bir alttaki satırın sol başından devam ettikçe deklarelerin değeri artar. Buna göre, mesela, 4NT > 4♠ > 3♠ > 2NT > 2♥ > 1♠...

Bir alt bölümde göreceğimiz üzere, bricin deklarasyon aşamasında konuşmalar artarak sürmelidir; o halde deklare büyüklük sırasını bir an önce öğrenmek önemlidir.

1.5.3 Deklarasyon (İhale)

Kartları dağıtan (*dealer*) ilk olarak deklare verme hakkına sahiptir, sonra saat yönünde her sırası gelen bir deklare vermek zorundadır. Bize dağıtılan 13 karttan oluşan elimiz belli kriterleri (bk. Bölüm 3) sağlamıyorsa deklare kutusundaki “yeşil” kartı masaya önümüze koyarız, yani “Pas” geçeriz. Dört oyuncu da Pas geçerse, yeni borda/ele geçilir veya kartlar tekrar dağıtılır.

Pas dışında bir deklareyi ilk veren oyuncuya “açıcı” denir. En düşük teklif 1♣’dir, ama açıcı ihaleyi istediği yerden başlatabilir. İhale hep artarak devam etmelidir. Bir önceki alt bölümde verilen sıralamaya göre, ihale mesela 2♥’den başladıysa sonraki oyuncunun en düşük teklifi 2♠ olmalıdır.

Deklare kartlarında yazan rakamlara 6 ekleyerek alınması gereken minimum löve sayısını buluruz. Bir elde toplam 13 löve olduğu için 7 seviyesi tüm lövelerin alınması anlamına gelir. Örneğin; ihale 2♥’de kaldıysa, ♥ koz olarak en az 8 löve almak; nihai kontrat 7♦ ise ♦ koz olarak tüm löveleri almak kontratın yapıldığı anlamına gelir. İhaleyi kazanan taraf yeterli minimum löveyi alamazsa kontrat (eksik löve sayısı kadar) batmış olur. Örneğin 4♠ deklare edip 8 löve almak “2 batmak” demektir.

İhale sırasında, karşı karşıya oturan iki oyuncudan oluşan ortaklık, iki elin toplam gücüne ve dağılımına göre, hangi seviyede ve kozlu mu kozsuz mu oynanacağına karar verir. Bir elin gücünü belirlemede A, K, Q ve J onörleri için belirlenmiş “onör-puanları” (OP) kullanılır (bk. Bölüm 2.3).

Kontrat gerçekleştirilirse haneye artı skor yazılır; ya da bir başka deyişle, “oyun puanı” kazanılır. Kontrat batarsa rakip puan kazanır. Oyun-puanları, aşağıdaki tabloda dört ana kategoride (Kısmi-Skor, Zon, Şilem ve Büyük-Şilem) gösterilen kontrat türleri için farklıdır. Kısmi-skor’ların kazandıracığı oyun-puanı en düşük olup tabloda sağa doğru gidildikçe kazanç artar.

Tablo 1 Kontrat Kategorileri

	Kısmi-Skor (<i>Part-Score</i>)	Zon (<i>Game</i>)	Şilem (<i>Small Slam</i>)	Büyük-Şilem (<i>Grand Slam</i>)
NT	Kalanlar	3NT	6NT	7NT
Majör (♠ ve ♥)	Kalanlar	4♥ ve 4♠	6♥ ve 6♠	7♥ ve 7♠
Minör (♦ ve ♣)	Kalanlar	5♣ ve 5♦	6♣ ve 6♦	7♣ ve 7♦

Her ortaklık iki elin toplam gücüne uygun seviyede kontrat belirlemelidir. Aksi halde, ellerinin hak ettiğinden çok daha az oyun-puanı kazanırlar. Örneğin, “zon” deklare edip yapabilecekken “kısmi-skor”da kalmak (skor hanesine artı sayı getirirse de) aslında ciddi bir kayıp demektir. Mesela, 2♥ veya 3♥ kontratlarında 10 löve almak 170 puan getirirken, 4♥ deklare edip 10 löve almak 420 (veya 620)⁴ puan getirir; bu durumda, 4♥ deklare etmemiş olmak 420-170=250 puan kayıp olarak yorumlanır.

Briçte, özetle, önce ihale (deklarasyon, açık artırma) yoluyla ortaklığın alabileceği maksimum löveye uygun, en fazla puan kazandıracak kontratı tespit etmek ve sonra “el-yer oyunu” sırasında kontratı yerine getirmek amaçlanır.

İhale bittikten sonra “el-yer oyunu”na geçilir. Her oyuncu, soldan sağa sırayla oynanan renge uymak şartıyla elindeki tüm kartları bitirene kadar oyun devam eder.

1.5.4 Kontr ve Sürkontr

Bir ortaklık rakibin ulaştığı nihai kontrata “X” işaretli kırmızı deklare kartını kullanarak “Kontr” (ceza kontru, *penalty double*) atarsa, kontratın batacağını iddia etmiş olur. Kontr atan taraf açısından, kontrat batarsa kazanç yapılırsa da kayıp artar⁴. Ceza amaçlı kullanımının yanı sıra, kontr kartı bazı el tiplerini anlatmak için de sık sık kullanılır (bk. Bölüm 9).

İhale sahibi ortaklık rakibin ceza kontruna karşı, “XX” işaretli mavi kart ile “Sürkontr” (*redouble*) atarak kontratı yapma iddiasını sürdürebilir; bu durumda kazanılacak ya da kaybedilecek puanlar daha da artar⁴. Sürkontr kartı da, ceza amacının dışında, bazı el tiplerini anlatmak için kullanılır (bk. Ek.6).

- ❖ Detaylı bilgi için aşağıda kare kodu bulunan *youtube* videosunu izleyiniz. *Youtube* videosunu izlemek için akıllı telefonunuza “kare kod okuyucusu” uygulamasını yükleyip aşağıdaki “kare kodu” okutunuz.



⁴ Ek.12’de açıklandığı üzere, “yeşil”de zon yapmanın ikramiyesi 300 iken “kırmızı”da 500’dir. Detaylı bilgi için, bk. Tablo E.1, E.2 ve E.3.

EL-YER (KART) OYUNU

2

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

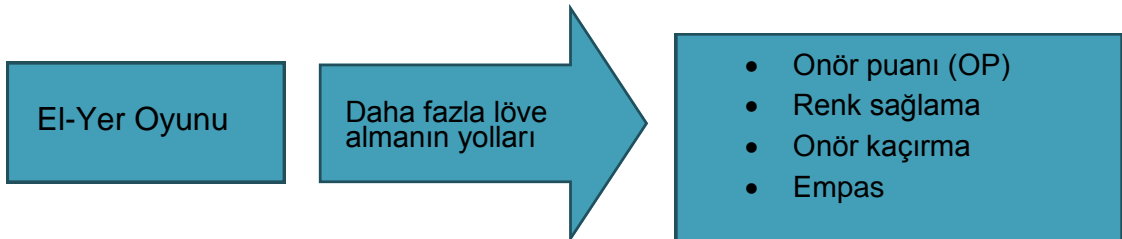
- El ve yer (*dummy*) tanımı,
- Onör puanı (OP),
- Fit kavramı,
- Mini Bricin nasıl oynandığı,
- Daha fazla lövenin nasıl alınabileceği

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- El ve yer (*dummy*)
- Onör puanları (OP)
- Fit kavramı
- Mini Briç
- Bitişik ve aralık onörler
- Onör kaçırma
- Empas
- Renk sağlama

İçindekiler



2 El-Yer (Kart) Oyunu

2.1 Deklaran ve Yer (*Dummy*)

İhaleyi alan ekipten kozu veya NT'yi ilk söyleyen oyuncu deklaran (oynayan) olur ve kontratı yerine getirmeye çalışır. Deklaranın solundaki defans oyuncusu istediği kartla oyuna başlar. Defans atak ettikten sonra deklaranın ortağı elini herkesin göreceği şekilde kendi önünde masaya açar. Deklaranın ortağına “yer” (*dummy*) denir. *Dummy* artık oyun dışıdır, onun tek yükümlülüğü deklaranın söylediği kartları yerden vermektir.

2.2 El-Yer (Kart) Oyunu

El-yer oyunu bölümünde, her oyuncu saat yönünde oynanan renge uymak şartıyla elindeki tüm kartları sıra ile vererek bitirir. Bir oyuncunun elinde oynanan renkten kart yoksa **istediği kartı** atabilir.

Oyun bitiminde ortaklıklar aldıkları löveleri sayarlar ve kontrat yapıldı mı battı mı kararlaştırılır. Örnek: Kuzey-Güney (K-G) 2♥ oynarken 8 löve aldıysa kontratı tam yapmış, 10 löve aldıysa +2 yapmış, 7 löve aldıysa bir batmış olur.

- Oynanan renge uymak zorunludur.
- Oynanan rengi büyütme zorunlu değildir.
- Çakmak (koz atmak, kozlamak) zorunlu değildir.

2.3 Onör Puanları (OP)

Briçte bir elin gücünü ve löve alma potansiyelini belirlemekte yol gösteren bir onör-puanı sistemi vardır.

Onör-Puanları (OP) şöyledir:

- A: 4 puan
- K: 3 puan
- Q: 2 puan
- J: 1 puan

♠AK654

♥QJ7 Bu elin OP değeri 13'tür.

♦J54

♣Q3

Buna göre bir deste iskambil kağıdında toplam 40 OP vardır.

♠ A, K, Q, J 4+3+2+1=10

♥ A, K, Q, J 4+3+2+1=10

♦ A, K, Q, J 4+3+2+1=10

♣ A, K, Q, J 4+3+2+1=10

Toplam 40 OP.

2.4 Mini Briç

Briç öğrenirken, oyunun ihale kısmını atlayarak, kozu ve seviyeyi iki ele bakarak belirledikten sonra direkt el-yer oyununa geçilmesine **Mini Briç** denir.

2.4.1 Fit kavramı

Ortaklık olarak karşılıklı iki elde aynı renkte toplam 8 veya daha fazla kartımız varsa o renkte “fit” var demektir. Bu durumda o rengi koz yapma eğiliminde oluruz.

Örnek: Kuzey’de 5 tane ♠, Güney’de 3 tane ♠ varsa Kuzey-Güney (K-G) ortaklığının 8-kart ♠ fiti vardır. Seviye, yani toplam kaç löve alınabileceği ise karşılıklı iki eldeki toplam OP’na (toplam gücün en önemli ölçüsü) göre belirlenir.

2.4.2 Mini Briç Kuralları⁵

1. Bir oyuncu (dağıtan) desteyi karıştırır, kestirir ve saat yönünde tek tek dağıtır. Bir sonraki elde dağıtma sırası dağıtanın solundaki oyuncuya gelir.
2. Oyuncular (ellerini birbirlerine göstermeden) kartlarını renklerine göre ayırarak dizerler. Her oyuncu elinin değerini OP toplayarak hesaplar.
3. “Dağıtan”dan başlayarak saat yönünde sırasıyla her oyuncu toplam OP’nı sesli olarak söyler. Daha fazla OP olan çift kontratı belirleme hakkı kazanır, yani “deklare eden taraf” olur. Diğer çift defansta kalacaktır. Eğer çiftlerin OP 20-20 ise kartlar aynı oyuncu tarafından tekrar dağıtılır.
4. “Deklare eden taraf”taki OP daha fazla olan oyuncu deklaran olur. Eğer söz konusu iki oyuncunun OP eşitse OP’nı ilk söyleyen oyuncu deklaran olur. Deklaranın ortağı elini yere açar ve *dummy* olur.
5. Deklaran, elini ve yeri birlikte değerlendirerek maksimum oyun-puanı kazanacağı kontrat türünü ve seviyeyi belirleyip bir çırpıda ilan eder. Deklaranın iki ana seviye seçeneği vardır: Kısmi-skor veya Zon. Ayrıca, 4 renkten kozlu oyun ve de NT (kopsuz) olmak üzere 5 tür oyun seçeneği vardır (bk. Tablo 2).
6. Deklaranın solundaki oyuncu istediği kartı atak ettikten sonra, oyun soldan sağa tüm kartlar oynanıncaya kadar devam eder. *Dummy*’den hangi kartın oynanacağına deklaran karar verir; *dummy*’nin tek görevi deklaranın söylediği kartı oynamaktır. Her oyuncu oynadığı kartları önünde tek tek sıralı olarak toplar. Löveyi kazanan ekip kartı dik, kaybeden taraf yan koyar. Tüm kartlar oynandıktan sonra, kazanılan löveler sayılır ve kontratın yapılıp yapılmadığı tespit edilir. Buna göre de oyun-puanları hesaplanır.
7. Puanlama:
Altıncı löveden sonraki her löve, minör kozlarda 20 ve majör kozlarda 30 löve-puanı kazandırır. NT’de ise yedinci löve 40 sonraki her löve 30 puan demektir.
Kısmi-skor oynayan deklaranın kontratı yapması için en az 7 löve alması gerekir.

⁵ Mini Briç kuralları “*English Bridge Union*”ın ağ sayfasından alınıp, derlenerek Türkçeye çevrilmiştir. (<http://www.ebu.co.uk/minibridge/11-easy-steps> Erişim tarihi: 27 Temmuz 2018.)

Löve-puanlarına ilaveten, kısmi-skor kontratları 50 puan ikramiye kazandırır.

Löve-puanı toplamı 100 veya üzerinde olan kontratlara “zon kontratı” (veya kısaca “zon”) denir. Buna göre;

- 3NT: En az 9 löve ($40+2 \times 30=100$ löve-puanı),
- 4Majör: En az 10 löve ($4 \times 30=120$ löve-puanı),
- 5Minör: En az 11 löve ($5 \times 20=100$ löve-puanı)

zon kontratlarıdır. Mini briçte, zon kontratlarının ikramiye puanı 300'dür.

Toplam OP 25 ve daha fazla iken (istisnai durumlar hariç) zon deklare ederek 300 ikramiye puanı kazanmak hedeflenmelidir.

Tablo 2 Mini Briç Puanlama Örnekleri (Örneklerin tamamında Güney deklarendir.)

<u>Güney'in</u> <u>Deklare Ettiği</u>	<u>Kazanılan</u> <u>Löve</u>	<u>Hesap</u>	<u>K-G'in</u> <u>Kazancı</u>	<u>D-B'nin</u> <u>Kazancı</u>
Kısmi-skor -♣	8	$2 \times 20 + 50$	90	
Kısmi-skor-♦	6	1 x 50 kayıp		50
Zon-♠	10	$4 \times 30 + 300$	420	
Kısmi-skor-♠	10	$4 \times 30 + 50$	170	
Zon-♥	8	2 x 50 kayıp		100
Kısmi-skor-NT	9	$40+30+30 + 50$	150	
Zon-NT	9	$40+30+30 + 300$	400	
Zon-NT	8	1 x 50 kayıp		50
Zon-♦	12	$6 \times 20 + 300$	420	

Örnek 1. Kuzey'in 13 ve Güney'in 10 olmak üzere, K-G'in toplam 23 OP var

Güney elini yere açar ve Kuzey deklaran olur.

Kuzey kendi eline ve yere bakarak kısmi-skor mu yoksa zon mu oynanacağına karar verir.

Toplam OP 25'ten az olduğu için genellikle kısmi-skor tercih edilmelidir⁶.

“Kısmi-Skor-NT” kontratında: K-G ekip;

7 löve alırsa 90 puan, 8 löve alırsa 120 puan, 9 löve alırsa 150 puan kazanır;

6 löve alırsa bir batar ve D-B 50 puan kazanır;

5 löve alırsa iki batar ve D-B 100 puan kazanır...

“Kısmi-Skor-Majör-Koz” kontratında: K-G;

7 löve alırsa 80 puan, 9 löve alırsa 140 puan kazanır;

6 löve alırsa 50 puan, 4 löve alırsa 150 puan D-B'ya gider...

⁶ Eller dengersiz ise ve koz fiti varsa (toplam koz sayısına, kayıp löve sayısına ve koz rengi ile koz dışındaki uzun renklerin kalitesine bakarak) zon deklare etmek de düşünülebilir. Dengeli ve dengersiz el tanımları için, bk. Bölüm 3.1.

“Kısmi-Skor-Minör-Koz” kontratında, K-G;
7 löve alırsa 70 puan, 8 löve alırsa 90 puan kazanır;
batarsa, her batık löve başına 50 puan kaybeder...

Örnek 2. Kuzey’in 10 ve Güney’in 15 olmak üzere, K-G’in toplam 25 OP var

Güney deklaran olur, Kuzey elini yere açar.
Toplam 25 OP ile Güney’in zon deklare etmesi beklenir.

“Zon-NT” kontratında; 9 löve 400 puan, 10 löve 430 puan getirir;
8 löve 50 puanı, 7 löve 100 puanı rakip haneye yazdırır...

“Zon-Majör-Koz” kontratında; 10 löve 420 puan, 12 löve 480 puan getirir;
9 löve 50 puanı, 7 löve 150 puanı rakip haneye yazdırır...

“Zon-Minör-Koz” kontratında; 11 löve 400 puan, 12 löve 420 puan getirir;
10 löve 50 puanı, 9 löve 100 puanı rakip haneye yazdırır...

2.5 Oyun Teknikleri

2.5.1 Renk Sağlama

Yer açılınca deklaran ilk olarak kontratı yapmak için gereken minimum löveyi kazanmaya yönelik bir oyun planı yapmalıdır. Kesin löveleri saymak ve ilave löve üretme yollarını araştırmak oyun planının iki önemli kısmını oluşturur.

Örnek: Güney’den 2NT kontratı oynadığımızı düşünelim ve oyun planı yapalım

KUZEY

♠AK54

♥643

♦K54

♣542

GÜNEY

♠76

♥A752

♦A82

♣KQJT

♠A ve ♠K: 2 kesin löve,

♥A: 1 kesin löve,

♦A ve ♦K: 2 kesin löve

olmak üzere 5 kesin lövemiz vardır.

Löve üretmek için uzun ve kaliteli rengimizi belirleyip onu sağlamamız, yani o renkten rakibin elindeki büyük kartları çıkartarak geriye kalan kartlarımızı “büyük” yapmamız gerekir.

Yukarıdaki elde löve üretilecek renk ♣’tir; rakip ♣ asını aldıktan sonra ♣’ten 3 löve yaparız.

2.5.2 Onör Kaçırma

Löve üretmek istediğimiz renk sıralı değilse diğer elden o renkteki onöre doğru oynarız, buna “onör kaçırma” denir.

Örnek 1. Q kaçırmak

1NT kontratında oyun planı yapalım.

KUZEY

♠AQ54

♥643

♦754

♣A42

GÜNEY

♠K6

♥A752

♦A832

♣Q65

♠’te 3 kesin löve,

♥’de 1 kesin löve,

♦’da 1 kesin löve,

♣’de 1 kesin löve

olmak üzere 6 kesin lövemiz var.

♣ renginden bir löve daha üretme şansımız var. Kuzey’den ♣Q’ya doğru küçük oynarız, ♣K Doğu’da ise ♣Q ile löve kazanırız.

Örnek 2. K uçurmak

KUZEY

♣K2

♣K’yı kazanabilmek için Güney’den ufak bir kartla başlarız.

GÜNEY

♣J765

Örnek 3. KJ’ye doğru oynamak

KUZEY

♣762

GÜNEY

♣KJ3

Hem K’yı hem de J’yi kazanabilmek için Kuzey’den ufak bir kartla başlayıp yerden J koymayı deneriz. Sonra da tekrar Kuzey ele geçerek K’ya doğru bir daha oynarız. Eğer ♣A ve ♣Q Doğu’da ise iki ♣ lövesi yaparız, ♣A ve ♣Q’dan sadece biri Doğu’da ise sadece bir löve alabiliriz.

2.5.3 Empas

Aralıksız peş peşe sıralanan kart dizilerine “bitişik” veya “sıralı” denir.

♠AK54

♥QJ3

♦JT6

♣KQ3

Bu elde ♠AK, ♥QJ, ♦JT ve ♣KQ sıralı onörlerdir.

Örnek 1. Hangi elden oynandığının önemi yok

KUZEY

♠AK

GÜNEY

♠63

Burada, ♠’ten iki kesin lövemiz vardır. Bu rengi oynamaya hangi elden başladığımızın hiç bir önemi yoktur; her zaman iki löve alırız.

Örnek 2. Hangi elden oynandığı çok önemli

KUZEY

♠AQ

GÜNEY

♠63

Buradaki ♠AQ (bitişik değil) “aralık”tır, “çatal”dır.

Bir kesin lövemiz mevcut; ♠Q ile de löve alabilmemizin yolu Güney’den bu renge doğru oynamaktan geçer. ♠K Batı’da ise; Batı küçük ♠ oynarsa ♠Q ile kazanırız, Batı ♠K koyarsa ♠A ile alırız ve ♠Q en büyük kart olur. Dışarda daha büyük bir kart (veya kartlar) varken daha küçük bir kartla löve almaya **EMPAS** denir.

Empas durumlarında her zaman “aralığın karşısından”, diğer bir deyişle “aralığa doğru” oynamamız gerekir.

Örnek 3. Bir başka empas

KUZEY

♠AKJ

GÜNEY

♠632

Burada iki kesin lövemiz vardır. Üçüncü löveyi ♠J ile kazanabilmek için ♠KJ aralığına doğru Güney'den oynamalı ve Batı ufak ♠ verince Kuzey'den ♠J'yi koymalıyız; yani empas atmalıyız.

Örnek 4. Aralık (çatal) örnekleri:

KJ54: KJ “aralık”tır.

AQ43: AQ “aralık”tır.

AJT4: AJT “ikili aralık” veya “kırık-sekans”tır, buradaki JT “bitişik”tir.

KJT4: KJT “ikili aralık” veya “kırık-sekans”tır, buradaki JT “bitişik”tir.

- Koz kontratlarına karşı, atak eden oyuncu (tabii elinde varsa) koz dışı renklerdeki bitişik kartların büyüğünü çıkma eğiliminde olur. Mesela KQ54 renginden atak ederken K tercih edilir; böylece hem deklaran Q'dan daha küçük bir kartla löveyi kazanamaz hem de ortak Q'ın bizde olduğunu anlar.

BİR SEVİYESİNDE OYUN AÇMAK VE DEKLARASYONUN AMACI

3

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- El tipleri,
- Briç sistemleri,
- Bir seviyesinde oyun açış,
- Kısmi-Skor, Zon, Şilem ve Büyük-Şilem seviyeleri

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Dengeli el
- Dengesiz el
- Beşli Majör Sistemi
- 1Majör açış
- 1Minör açış
- 1NT açış
- Kısmi-skor
- Zon
- Şilem
- Büyük-şilem

İçindekiler

Standart Amerikan
Beşli Majör Sistemi

Deklarasyon

- Dengeli el
- Dengesiz el
- Oyun açışları
- Kısmi-skor
- Zon
- Şilem ve Büyük-şilem

3 Bir Seviyesinde Oyun Açmak ve Deklarasyonun Amacı

Bölüm 1.5.3'te anlatıldığı gibi, deklarasyon aşamasında çiftler deklare kutularını kullanarak ihale (artırma) yoluyla kozu ve seviyeyi belirlemeye çalışırlar. Briçte farklı deklarasyon sistemleri oynanmaktadır. Dünyada ve Türkiye'de en yaygın oynanan briç sistemi Standart Amerikan Beşli Majör sistemidir.

Deklarasyona kartları dağıtan oyuncu (*dealer*) başlar, sırası ile saat yönünde konuşmaya devam edilir. "Pas" dışındaki ilk deklareye "oyun açışı" ve bu deklareyi veren oyuncuya "açıcı" denir. "Açıcı"nın ortağı ise "cevapçı" pozisyonundadır.

- Bir seviyesinde oyun açmak için en az 12 OP gerekir.

3.1 Dengeli ve Dengesiz El Kavramı

Herhangi bir renkte tek-kartı olan (*singleton*) ya da hiç kartı olmayan ("şikan", yok-kart) ellere "dengesiz el" denir.

♠4
♥AQJ643 ♠ tek olduğu için dengesiz el.
♦KJ4
♣A42

♠AK54
♥ - ♥ şikan olduğu için dengesiz el.
♦J87542
♣K54

Her renkte en az 2 tane kartı olan eller "dengeli"dir.

♠A754
♥643 4-3-3-3 dağılım dengeli eldir.
♦754
♣A42

♠A754
♥643 4-4-3-2 dağılım dengeli eldir.
♦74
♣A542

♠A74
♥63 5-3-3-2 dağılım dengeli eldir.
♦754
♣A6542

İki renkte 2-kart (*doubleton*) içeren eller “yarı dengeli”dir.

♠AQ754
♥Q4 5-4-2-2 dağılım yarı dengelidir.
♦74
♣AJ42

♠J54
♥AQ6432 6-3-2-2 dağılım yarı dengelidir.
♦75
♣42

3.2 1Majör Açışları

1♠ ve 1♥ açışları o renkte en az 5 kart gösterir.

Aşağıdaki el 1♠ ile oyun açar. Bu ele sahip oyuncu ilk olarak konuşuyorsa veya sıra ona gelene kadar hep “Pas” geçilmişse 1♠ deklare kartını çıkartır ve önüne koyar.

♠AJ754
♥643 Bu el ile 1♠ açılır.
♦72
♣AK2

♠A4
♥AKJ7643 Bu el ile 1♥ açılır.
♦65
♣A2

Peki bir seviyesinde oyun açmak için her zaman 12 OP olmasını mı bekleyeceğiz?

Briçte en önemli kavramlardan birisi de el değerlendirilmedir. Elimizde uzun bir renk var ise, elimizin gücü artar ve elimize sanal puanlar (dağılım puanı) ekleyebiliriz.

♠AKJ762
♥K43 11 OP olmasına rağmen 1♠ açabiliriz.
♦72
♣42

♠KQJ54
♥65 10 OP olmasına rağmen 1♠ açabiliriz.
♦A7543
♣4

3.3 1Minör Açışları

5-kart majörümüzün olmadığı durumlarda daha uzun minör ile oyun açılır. Minör uzunlukları 3-3 iken 1♣, 4-4 veya 5-5 iken 1♦ açılır.

♠A754

♥K43

♦Q54

♣A42

Bu el ile 1♣ açılır.

♠A754

♥AT3

♦J752

♣A4

Bu el ile 1♦ açılır.

♠AQ4

♥6

♦KQJ54

♣A642

Bu el ile 1♦ açılır.

3.4 1NT Açışı

15-16-17 OP içeren ve 5-kart majörü olmayan dengeli ellerle 1NT açılır.

♠AQ54

♥KQ3

♦A542

♣T2

Bu el ile 1NT açılır.

♠AK5

♥J4

♦754

♣AQJ62

Bu el ile 1NT açılır.

♠A65

♥Q54

♦AQJ3

♣KT9

4-3-3-3 dağılım ile 1NT açılır.

♠Q3

♥K4

♦AQT3

♣KJ652

istisna olarak 5-4-2-2 (toplam 9 kart minör) yarı dengeli dağılımla da 1NT açılabilir.

3.5 Deklarasyonun Amacı

Deklarasyonda hedef **kozu** ve **seviyeyi** belirlemektir.

Öncelik, majör koz fiti (iki elde toplam en az 8 kart) olup olmadığını araştırmaktır, sonra sıra seviye tespitine gelir. Bölüm 1.5.3 Tablo 1’de kontrat kategorileri gösterilmiştir. 4 ana kategori önem/değer sırasına göre şu şekilde sıralanır:
Kısmi-Skor, Zon, Şilem, Büyük Şilem.

Şimdi her kategorideki kontratların seviyelerini ve ilgili seviyede oynamak için gerekli OP toplamını öğrenelim.

1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 1NT

2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 2NT

3♣ - 3♦ - 3♥ - 3♠ - 3NT NT için Zon seviyesi: 3; gerekli toplam OP= 25-26

4♣ - 4♦ - 4♥ - 4♠ - 4NT Majör koz için Zon seviyesi: 4; gerekli toplam OP= 25-26

5♣ - 5♦ - 5♥ - 5♠ - 5NT Minör koz için Zon seviyesi: 5; gerekli toplam OP= 26-27

6♣ - 6♦ - 6♥ - 6♠ - 6NT Şilem seviyesi: 6; gerekli toplam OP= 32-33

7♣ - 7♦ - 7♥ - 7♠ - 7NT Büyük-Şilem seviyesi: 7; gerekli toplam OP= 36-37

Zon seviyesinin altındaki tüm kontratlar “kısmi-skor” kategorisindedir.

Bölüm 1.5.3’te de değinildiği üzere, ortaklık olarak iki elin toplam gücüne uygun kategoride bir kontrat oynamak çok önemlidir; çünkü her üst kategorinin “ikramiye” (*bonus*) puanı bir alt kategorininkine kıyasla kayda değer ölçüde daha fazladır. (Oyun-puanlarının nasıl hesaplandığı ve ilgili tablolar Ek.12’de verilmiştir.)

Kısaca, “zon” oynayacak gücümüz varsa (yani ortaklığın toplam en az 25-26 OP varsa) kozlu veya kozsuz (NT) uygun zon seviyelerinde oynamalıyız. Zon ikramiyesinden mahrum kalınacağı için, “zon kaçırmak” (yani zon deklare edecek güç varken “kısmi-skor”da kalmak) asla istenmez.

Benzer şekilde “şilem” ve “büyük-şilem” deklare edip yapmak da ilave “ikramiye” puanı kazandırır. Ortaklık olarak toplam 32-33 OP ile **şilem**, 36-37 OP ile **büyük-şilem** deklare edilir.

Zon kontratlarının öncelik sırası şöyledir: 4♥ veya 4♠, 3NT, 5♣ veya 5♦

4Majör kontratlarında 3NT’dekenden 1 löve fazla almamız gerektiği halde önceliği 4Majör’e verdik. Bunun ana sebebi, koz fitimiz varken toplam koz sayımızın rakiplerdeki toplam koz sayısına göre epeyce daha fazla oluşudur. Toplam 8 kart koz fitimiz varken, dışarıda 5 tane koz kalır. Adı üstünde, “koz”: hangi tarafta sayıca fazla ise el-yer oyunu sırasında ona ciddi avantaj sağlar.

Ancak, minör (♦, ♣) koz fitleri söz konusu olduğunda zon seviyesi 11 löveye çıkmaktadır. Seviyenin bu denli yüksek oluşu koz kontratında oynamanın avantajını gölgeler. Dolayısıyla, 5Minör’den önce 3NT oynamayı düşünürüz.

1MAJÖR VE 1MİNÖR AÇIŞLARINA CEVAPLAR

4

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Cevapçının gösterdiği kart adedi,
- Cevapçının gösterdiği OP,
- Limite olmak

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Fit vermek
- NT deklare etmek
- Renk tekrarı
- Limite olmak

İçindekiler

DEKLARASYON

Cevapçının birinci
tur deklaresi

- Fit vermek
- NT deklare etmek
- Renk tekrarı
- Limite olmak

4 1Majör ve 1Minör Açışlarına Cevaplar

1Majör veya 1Minör diye oyun açanın ortağı, yani “cevapçı” şunları yapabilir:

- Pas geçmek
- Fit vermek
- NT deklare etmek
- Yeni-Renk söylemek

4.1 Fit Vermek

Briçte “fit vermek” ortağın açtığı rengi yükseltmek demektir.

Batı	Doğu
1♠	2♠
	3♠
	4♠

Batı	Doğu
1♦	2♦
	3♦
	5♦ ⁷

Cevapçının OP sınırları genelde şöyledir:

- Pas geçilebilir: 0-5 OP
- Minimum el ile basit destek: 6-10 OP
- Zona davet eli ile sıçramalı destek: 11-12 OP
- Zon eli ile direkt zon⁷: 13+ OP

Örnek 1. Ortağın 1♠ açışına 2♠ cevabı

♠Q65
♥AJ764 6-10 OP ve en az 3 adet ♠ vadeder.
♦864
♣54

Örnek 2. Ortağın 1♠ açışına 3♠ cevabı

♠Q93
♥AKJ5 10 civarı OP ve en az 3 adet ♠ gösterir.
♦J765
♣82

⁷ 1Minör açan ortağa karşı direkt 5Minör diyerek zon ilan etmek yerine 3NT'ye öncelik verilmelidir.

Örnek 3. Ortağın 1♠ açışına 4♠ cevabı

♠Q42

♥AKJ7

♦952

♣A5

13 civarı OP ve en az 3 adet ♠ gösterir.

4♠, toplam en az 25 OP gerektiren “zon” deklaresidir.

Bölüm 18’de ortağın 1Majör açışına direkt 4Majör yükseltmesinin “riziko” içeren (“blokatif” amaçlı) bir kullanımını da göreceğiz.

Örnek 4. Ortağın 1♦ açışına 2♦ cevabı

♠875

♥J2

♦K6432

♣A86

6-10 OP ve en az 4 adet ♦ gösterir.

Bu elle diğer bir seçenek de 1NT’dir.

Bölüm 21’de ortağın 1Minör açışına direkt 2Minör yükseltmesinin 11+ OP gösteren konvansiyonel (ortaklık anlaşmasına tabi) bir kullanımını da anlatılacaktır.

Örnek 5. Ortağın 1♦ açışına 3♦ cevabı

♠K54

♥6

♦K8765

♣A432

11 civarı OP ve en az 4 tane ♦ vadeder.

Örnek 6. Ortağın 1♦ açışına (5♦ yerine) 3NT cevabı

♠KQ4

♥KJ

♦Q8765

♣Q32

Bölüm 3.5’te değinildiği üzere 5Minör kontratları 11 löve gerektirdiğinden, önceliği 3NT’ye vererek bu elle 3NT demeyi tercih ederiz.

4.2 NT Deklare Etmek

1Majör veya 1Minör açan ortağa NT cinsinden cevap verirken aşağıdaki OP sınırlarına uymak gerekir.

- Minimum el: 6-10 OP
- Zona davet eli: 11-12 OP
- Zon eli: 13+ OP

Deklarasyonun ilk amacı majör renkte fit bulmak olduğundan, ortak 1Minör açtığında 4+kart majörümüz varsa ilk görevimiz o majörü bir seviyesinde deklare etmektir. O halde, 1Minör açışına NT cinsinden cevap verenin 4-kart majör taşımaması gerekir.

Örnek 1. Ortağın 1♦ açışına 1NT cevabı

♠95

♥KQ4 6-10 OP vadeder ve 4-kart majör olmadığını söyler.

♦J76

♣J8654

Örnek 2. Ortağın 1♦ açışına 2NT cevabı

♠J54

♥AQ3 11 civarı OP gösterir ve 4-kart majör olmadığını söyler.

♦K86

♣J876

Örnek 3. Ortağın 1♦ açışına 3NT cevabı

♠K4

♥AQ2 En az 13 civarı OP vadeder ve 4-kart majör olmadığını söyler.

♦K543

♣Q654

Örnek 4. Ortağın 1♠ açışına 1NT cevabı

♠5

♥Q43

♦J984

♣KQJ32

Bölüm 4.3'te göreceğimiz üzere ortağın açışına 2 seviyesinde sıçramasız Yeni-Renk söylemek en az 11 civarı OP vadeder. Dolayısıyla, 9 OP taşıyan bu elle 1♠'e 2♣ dememek gerekir. Tek deklareimiz: 1NT.

- 1Majör açışına 1NT cevabı dengeli el **vaat etmez**.

4.3 Yeni-Renk Söylemek

Cevapçının 1 seviyesinde verdiği renk deklareleri o renkte en az 4 kart gösterir. Sıçramadan 2 seviyesinde verilen Yeni-Renk deklareleri 5+kart ve en az 11 civarı OP vadeder.

Örnek 1. Ortağın 1Minör açışına 1Majör cevabı

♠K4

♥Q765 1♥ deklaresi en az 4-kart ♥ ve en az 6 civarı OP gösterir.

♦543

♣Q654

➤ Cevapçıda 4-4 majör varken önce ♥ deklare eder.

Örnek 2. Ortağın 1♠ açışına 2♥ cevabı

♠K7

♥K7652 2♥ deklaresi 5+kart ♥ ve en az 11 civarı OP gösterir.

♦K6

♣QJ87

Örnek 3. Sıçramalı Yeni-Majör

Ortağın 1♣ açışına aşağıdaki el ile sıçramalı 2♥ deriz; bu deklare 6-kart ♥ ve 5-9 OP gösterir.

♠65

♥QJT865

♦J43

♣Q5

Örnek 4. Sıçramalı Yeni-Minör

Ortağın 1Majör açışına aşağıdaki elle 3♣ deriz; bu, 6+kart güzelce ♣ ve 6-10 OP gösterir.

♠8

♥75

♦J65

♣KQJ9852

Ortağın 1Majör açışına 3Minör deklaresi veren el, genellikle Bölüm 7’de anlatılan zayıf 3Minör açan ele benzer.

ARAYA-GİRİŞ (ÜSTE-KONUŞMA, *OVERCALL*) VE CEVAPLAR

5

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Rakibin açışına araya-girişler,
- Araya giren ortağa cevaplar

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Araya-giriş
- Üste-konuşma (*overcall*)
- Kontr (*double*)
- Araya giren ortağa cevaplar

İçindekiler



5 Araya-Giriş (Üste-Konuşma, *Overcall*) ve Cevaplar

5.1 Renk ile Üste-Konuşma (*Overcall*)

Rakibin 1Renk oyun açışına 1Yeni-Renk ile üste-konuşma 8-16 OP, sıçramasız 2Yeni-Renk ile üste-konuşma 11-16 OP vadeder.

Örnek 1. Rakibin 1Minör açışına 1Majör ile üste-konuşma

Aşağıdaki el ile sağımızın 1♦ açışına 1♠ diye araya girerek 5+kart ♠ ve 8-16 OP gösteririz.

♠K9865
♥K3
♦K6
♣T765

Örnek 2. Rakibin 1Renk açışına sıçramasız 2Renk ile üste-konuşma

Aşağıdaki elle sağımızın 1Majör açışına 2♦ diye araya girerek 5+kart ♦ ve 11-16 OP gösteririz.

♠K98
♥K3
♦AQT965
♣T8

Sıçramasız 2Minör üste-konuşması kaliteli renk vadeder, OP 11'e yakın ise rengin 6+kart olması tercih edilir.

5.2 1NT ile Üste-Konuşma

Aynı 1NT açışında olduğu gibi 1NT ile üste konuşmak için 15-17 OP ve dengeli elimizin olması gerekir. Ayrıca, rakibin açtığı renkte de durdurucumuz (*stopper*) olmalıdır.

Örnek: Rakibin 1Majör açışına 1NT üste-konuşması

♠K43
♥K5
♦AK98
♣K876

Yukarıdaki elle, sağımızın 1♠ açışına 1NT diye araya girerek 15-17 OP ve ♠ renginde durdurucu vadederiz.

- Durdurucu (*stopper*) ile; Ax, Kxx, Qxx, Jxxx gibi kombinasyonlar kastedilir, yani rakibin o renkten tüm löveleri almasını engelleyen diziler.

5.3 Kontr ile Araya-Giriş

Kontr deklaresi daima rakibin deklaresi üzerine kullanılır; ortağa kontr atılamaz!

Kontrun birden fazla anlamı olabilir. En sık kullanılanı “konuş ortak” (konuşma-kontru, *takeout double*) manası taşır. Konuşma-kontru en az 12 OP gösterir ve kontrlanan renk dışındaki renklere (özellikle majör) en az 3 kart vadeder.

Örnek 1. Rakibin 1♠ açışına Kontr

♠43

♥AQ98

♦A765

♣K43

Kontr ile en az 12 OP ve ♠ dışındaki renklere (özellikle ♥’e) hazır olduğumuzu belirtiriz.

- Konuşma-kontru için en uygun eller rakip renkte kısalık içeren ellerdir.

Örnek 2. Rakibin 1♣ açışına Kontr

♠Q543

♥AQ98

♦A765

♣3

♣ hariç her renge hazır ve 12 OP var.

Örnek 3. Rakibin 1Renk açışına Kontr atıp sonra Yeni-Renk deklare etmek

Aşağıdaki el ile rakibin 1♠ açışına Kontr diyerek başlarız, çünkü basitçe 2♥ demek en çok 16 OP gösterir. Sonraki turda rengimizi (♥) söyleyerek “iyi el” anlatmayı planlarız.

♠54

♥AQ987

♦AK4

♣KQ3

- Kontr ile başlayıp sonra Yeni-Renk deklare etmek 17+ OP ve o renkte 5+kart gösterir.

Örnek 4. Rakip 1Renk açışına Kontr atıp sonra 1NT deklare etmek

Rakibin 1♣ açışı üzerine direkt 1NT üste-konuşması 15-17 OP göstereceği için aşağıdaki elle Kontr atıp sonraki turda 1NT demeyi planlarız.

♠643

♥AQ98

♦AK4

♣KQ6

- Kontr ile başlayıp sonra 1NT deklare etmek 18+ OP, dengeli el ve rakip renkte durdurucu vadeder.

Örnek 5. Rakibin 1♣ açışına Kontr atıp sonra 2NT deklare etmek

♠Q2

♥AQ43

♦AK52

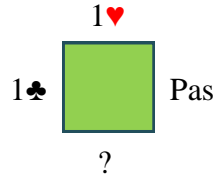
♣KQ5

Kontr atıp sonraki turda 2NT demek 20-22 OP, dengeli el ve rakip renkte durdurucu gösterir.

5.4 1Renk ile Üste Konuşan Ortağa Cevaplar

Rakibin açışı üzerine ortak 1Renk ile üste konuştuğunda; 1Yeni-Renk deklaremiz 4+kart, sıçramasız 2Yeni-Renk deklaremiz 5+kart vadedir. Sonrasında ortak oyun açmış gibi konuşmalar devam eder; tek fark, üste-konuşan ortağa cevap verirken en az 8 OP gerekiyor oluşudur. Oyun açan ortağa cevap verirken en az 6 OP yeterli idi.

Örnek: Solumuzdaki oyuncu 1♣ açar, ortak 1♥ ile araya girer ve sağımız Pas der.



1♠ : 4+kart ♠ ve en az 8 civarı OP

1NT: 8-11 OP

2♣ : Rakip rengi okumak; ortağa fit ve 12+ OP

2♦ : 5+kart ♦ ve en az 11 civarı OP

2♥ : 8-10 OP ve ortağa fit

2NT: 13-14 OP ve 3'ten az ♥

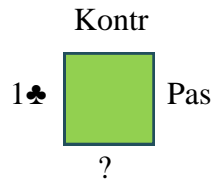
3♥ : 10 civarı OP ve ortağa fit

3NT: 15+ OP ve 3'ten az ♥

5.5 Kontr ile Araya Giren Ortağa Cevaplar

Kontr atan ortağa karşı OP'dan bağımsız her elle deklare vermeliyiz. Eğer OP çok az (veya yok) diye Pas geçerse rakip kontrlu oynar. Bu yüzden, ortağın kontruna sağımız Pas derse, sadece rakibin rengi elimizde çok uzun ve kaliteliyse Pas geçebiliriz. Tüm diğer durumlarda elimizi gücümüze göre anlatmaya çalışırız.

Örnek: Solumuzdaki oyuncu 1♣ açar, ortak Kontr atar, sağımız Pas der.



1♥: 4-kart ♥ ve 10'dan az OP

2♥: 4-kart ♥ ve 10 civarı OP

3♥: 5-kart ♥ ve 10 civarı OP

2♣: 12+ OP herhangi bir el

1NT AÇIŞINA CEVAPLAR

6

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra; ortağın 1NT açışı üzerine,

- 4+kart majörü olmayan,
- 4-kart majörü olan,
- 5-kart majörü olan,
- 6+kart majörü olan

eller ile ne yapmamız gerektiği hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Stayman konvansiyonu
- Jacoby transfer
- Texas transfer

İçindekiler

DEKLARASYON

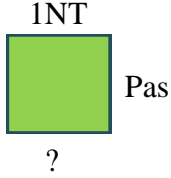
NT'ye cevaplar

- Stayman
- Jacoby transfer
- Texas transfer

6 1NT Açışına Cevaplar

6.1 4+Kart Majörü Olmayan Eller

Ortağımız 1NT (15-17 OP) açar ve sağımız Pas der. 4+kart majörümüz yokken dengeli tüm ellerle aşağıdaki cevapları veririz.



- Pas : 0-7 OP
- 2NT: 8-9 OP
- 3NT: 10-14 OP
- 4NT: 15-17 OP (şileme davet, “kantitatif”, bk. Ek.11)

6.2 4-Kart Majörü Olan Eller: Stayman Konvansiyonu

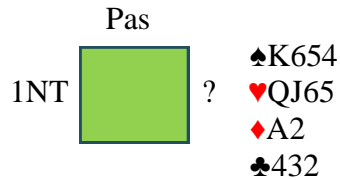
Stayman⁸ konvansiyonu ortak NT açtıktan sonra 4-4 majör fiti araştırmak için kullanılır. 1NT'ye 2♣ cevabı “4-kart majörün var mı?” sorusudur. Stayman yapmak için en az 8 OP gerekir.



1NT açanın Stayman'a cevapları:

- 2♦ : 4-kart majör yok
- 2♥: 4-kart ♥ var (4-kart ♠ de olabilir)
- 2♠: 4-kart ♠ var (4-kart ♥ yok)

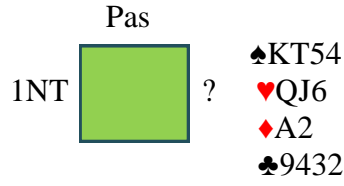
Örnek 1. Ortak 1NT açar, 4-4 majörümüz var



2♣ ile Stayman yaparız. Ortak 2Majör derse 4Majör, 2♦ derse 3NT deriz.

⁸ 1NT'ye 2♣ ile 4-kart majör sorma konvansiyonu ilk kez 1945'te **Sam Stayman** (ABD) ve ortağı **George Rapee** (ABD) tarafından *The Bridge World* dergisinde anlatılmıştır. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

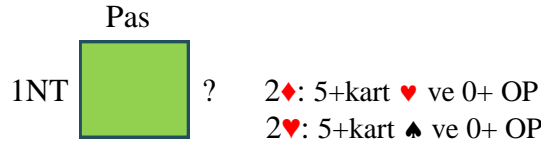
Örnek 2. Ortak 1NT açar, 4-kart ♠'imiz var



2♣ ile Stayman yaparız. Ortak 2♠ derse 4♠, 2♦ derse 3NT deriz. Ortaktan 2♥ cevabı gelirse 3NT deriz. Ortakta 4-4 ♠-♥ varsa 4♠ demeyi akıl edecektir!

6.3 5-Kart Majörü Olan Eller: Jacoby Transfer

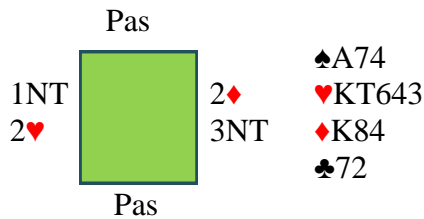
Ortak NT açtığında önce 5-kart majörümüzü ortağa transfer eder sonra OP anlatırız. İki seviyesindeki bu majör transferi Jacoby⁹ diye anılır. Böylelikle hem fazla OP sahibi oynar hem de deklarasyonda yer kazanarak kolaylıkla “limite” oluruz (OP sınırimızı gösteririz). NT açanın ilk görevi transferi almaktır [“transferi kırma” (*bypass*) için, bk.Ek.3].



Transfer yapan oyuncu bir sonraki turda OP'na göre aşağıdaki gibi konuşur.

- Pas: 0-7 OP
- 2NT: 8-9 OP
- 3NT: 10+ OP

Örnek: 5-kart majörümüz ve zon elimiz var



Önce 2♦ diyerek ♥'e transfer eder, sonra 3NT ile zon elimiz olduğunu söyleriz. Ortakta 3+kart ♥ varsa 4♥ ilan eder, aksi halde 3NT doğru zon kontratı olur.

5-kart ♥ yerine 5-kart ♠ taşıyan ve 10+ OP içeren bir elimiz olsaydı, 2♥ diyerek ♠'e transfer edip sonra 3NT diyecektik.

⁹ *The Official Encyclopedia of Bridge*'e göre bu transfer **Oswald Jacoby** (ABD) tarafından 1956'da *The Bridge World* dergisinde açıklanmıştır. Ancak daha önce, 1953-1954 yıllarında, **Olle Willner** (İsveç) tarafından *Bridge Tidningen*'de bir dizi makalede anlatıldığı bilinmektedir. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

6.4 6+Kart Majörü Olan Eller: Texas Transfer

Ortağımız 1NT açtığında 6+kart majör ve zon elimiz varsa direkt 4 seviyesinde majöre transfer ederiz, buna Texas transfer¹⁰ denir.

Örnekler:

Pas

1NT 4♥

4♦ Pas

♠AT4
♥K87542
♦3
♣J75

Pas

1NT 4♠

4♥ Pas

♠QJT543
♥K6
♦3
♣Q742

Daha önce 1NT açışına karşı direkt zon demek için en az 10 OP gerektiğini söylemiştik. Oysa yukarıdaki her iki elde de cevapçı 8 OP olduğu halde direkt 4Majör deklare etti. Bunun iki ana sebebi var:

- 6-kart majörümüzden ortakta en az 2 tane olduğunu biliyoruz, yani en kötü ihtimalle 6-2 fit kesin.
- 6-kart renk içeren eller kozlu oyunlarda ekstra avantajlar sunduğundan zon için gereken OP 8-9'a indirilebilir.

♠AKJT765

♥A3

♦K3

♣K3

Bu elle de ortağa majörü 4 seviyesinde transfer edip 4NT ile

♠ üzerinden key-card sorarız. 1NT'ye direk 4NT as sorusu değil, 6NT

“der misin” demektir.

¹⁰ **Olle Willner** (İsveç) ve **David Carter** (ABD), birbirlerinden bağımsız olarak, Texas transfer kavramını ortaya atan briççiler olarak itibar edilirler. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

ZAYIF (BLOKATİF) AÇIŞLAR

7

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

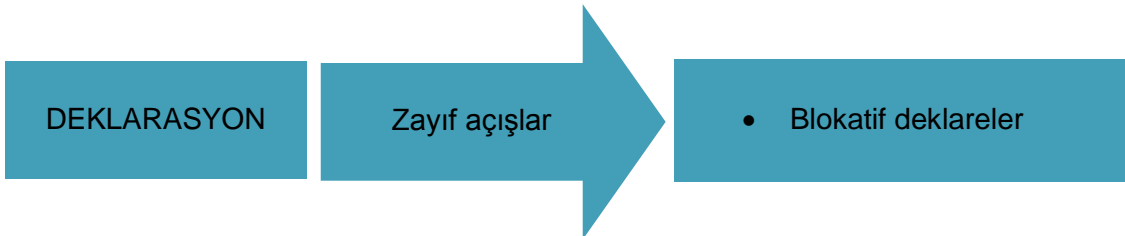
- 2Renk, 3Renk ve 4Renk açışlarının ne tür ellerle yapıldığı,
- Zayıf açışların amacı,
- Blokasyon kavramı

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Blokatif deklareler
- Zayıf açışlar

İçindekiler



7 Zayıf (Blokatif) Açılışlar

2, 3 veya 4 seviyesinde renk ile oyun açmak o renkten uzunluk (6+kart) ve 5-10 OP vadeder. **2♣ önemli bir istisnadır.**

OP hep aynı kalırken seviye arttıkça kart sayısı da artar. Şöyle ki; 2Renk (♣ hariç) açışı 6-kart gösterirken, 3Renk açışı 7-kart ve 4Renk açışı prensipte 8-kart gösterir.

➤ 2♣ açışı hiçbir zaman zayıf değildir (bk. Bölüm 11).

Örnek 1. 3♠ açışı

♠KJT8532

♥A5

♦987

♣5

Bu el 3♠ açmak için uygundur.

Örnek 2. 2♦ açışı

♠42

♥54

♦AQJ863

♣653

Bu el 2♦ açar.


Bu tür açılışlara “blokatif” açış denir. Blokatif açılışların bir amacı ortağa en kısa zamanda uzun renkteki kart sayısını ve OP anlatmaktır, diğer amacı ise seviye yükselterek rakiplerin deklarasyona girmesini zorlaştırmaktır (“blokatif” sıfatı bu yüzdendir).

Blokatif açışa karşı cevapçı olarak fitimiz olmadığı durumda zon ihtimali azaldığı için normal açış OP’ımız olsa da Pas geçmek iyi fikirdir.

Blokatif açan ortağın rengine fitimiz yok diye kendi rengimizi deklare etmeye niyetlenmemeliyiz; ortağın rengi en az 6-kart iken kendi rengimize fit bulmamız olasılığı düşüktür. Ayrıca, zayıf açılışlara Yeni-Renk “forsing” (zorlayıcı, *forcing*) kabul edildiğinden ortak konuşur. Dolayısıyla, zayıf açışa karşı Yeni-Renk deklare etmek için zon ile ilgilenecek düzeyde OP ve dağılım şarttır.

Örnek 3. 3♣ açışına cevap

Pas

3♣  ?

♠AK4
♥KJT43
♦Q5
♣Q64

Bu elle 3♥ deriz; çünkü güzelce ♥’lerin yanında ortağa fitimiz de var. Daha zayıf bir elle veya ortağa fitimiz yokken kendi rengimizi söylemektense Pas geçmek iyi fikirdir.

NOT: Ortağın zayıf 2Renk açılışlarına 2NT soruşturma deklarasi ve rakibin zayıf 2Renk açılışlarına nasıl üste konuşulacağı Ek.7 ve Ek.8’de anlatılmıştır.

AÇICININ İKİNCİ TUR DEKLARELERİ

8

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Açıcının limitleri,
- Renk tekrarı,
- Fit vermek,
- “Duvar” kavramı,
- Pahalı-ikinci-renk (*reverse*)
- Sıçramalı Yeni-Renk (*jump shift*)

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Limite olmak
- Duvar
- Minimum eller, davet ve zon elleri
- Pahalı-ikinci-renk (*reverse*)
- Sıçramalı Yeni-Renk (*jump shift*)

İçindekiler

DEKLARASYON

Açıcının 2. tur konuşmaları

- Açıcının OP sınırları ve dağılımı

8 Açıcının İkinci Tur Deklareler

Oyun açtığımızda OP alt limitimiz bellidir: 12. Üst limitimizi ikinci konuşmamızla anlatmaya çalışırız.

Açıcının limitleri şöyledir:

- Minimum el: 12-14 OP
- Davet eli : 15-17 OP
- Zon eli : 18+ OP

Açıcı aşağıdakilerden birini yaparsa “limite olur”, yani OP aralığının sınırlarını gösterir.

- Fit vermek
- NT deklare etmek
- Renk tekrarı

Örnekler:

1♣ 1NT 1♠ Açıcı 1NT diyerek limite olmuştur: 12-14 OP.

1♣ 2♠ 1♠ Açıcı basit destek göstererek limite olmuştur: 12-14 OP.

1♣ 3♣ 1♠ Açıcı sıçramalı renk tekrarı ile limite olmuştur: 15-17 OP.

Şimdi de açıcının Yeni-Renk deklarelerine bakalım.

“DUVAR” KAVRAMI

Açıcının oyun açtığı renk ikinci turda kendi “Düvar”ı olur. Eğer açıcı ikinci turda tam duvar seviyesinde (renk tekrarı) olan veya duvarın altında kalan bir deklare verirse 16’dan az OP gösterir. Açıcı ikinci tur deklaresinde duvarı aşarsa 16+ OP gösterir.

Örnek 1. Yeni-Renk söyleyerek duvarın altında kalmak

Aşağıdaki örnekte açıcının duvarı 2♦’dur. 1♦ açan Batı, ikinci turda 2♣ deklare edince 16’dan az OP ve 5-4 dağılım gösterir.

♠6
♥Q54
♦AQJ65
♣KQ43

1♦ 2♣ 1♠

Örnek 2. 1NT diyerek duvarın altında kalmak

Batının eli aşağıdaki gibi dengeli olsaydı ikinci konuşmasında 1NT derdi.

♠65			
♥Q32	1♦	□	1♠
♦AQJ5	1NT	□	
♣KQ98			

Örnek 3. Duvarın altında kalacağız ama hangi yolla?

♠6			
♥Q532	1♦	□	1♠
♦AQJ5	?	□	
♣KQ98			

Bu el sorunlu: 2♣ dersek 5-4 ♦-♣, 1NT dersek dengeli el gösteririz! Ortak bizim kısa rengimizi okuduğu için elimizi kozsuz oyuna daha yatkın görerek **1NT** ile duvarın altında kalmayı tercih ediyoruz. (Buradaki 1NT'yi “kesin-dengeli” olarak oynayan ortaklıklar 2♣'i yeğler.)

Örnek 4. 2NT diyerek duvarı aşmak

♠54			
♥AK2	1♦	□	1♠
♦AQJ6	2NT	□	
♣A987			

Batı duvarı 2NT ile aşarak 18-19 OP ve dengeli el gösterir.

Örnek 5. Sıçramalı Yeni-Renk (*jump shift*) ile duvarı aşmak

Batı 18+ OP ile, ikinci rengini duvarı aşarak deklare eder. Bu ‘zon forsingi’ dir.

♠2			
♥AK5	1♦	□	1♠
♦AK987	3♣	□	
♣KQ54			

Sıçramalı Yeni-Renk 18+ OP ve en az 5-4 dağılım gösterir.

Örnek 6. Pahalı-ikinci-renk (*reverse*) ile duvarı aşmak

Açıcının ikinci tur konuşmasında kuvvetli el anlatan bir diğer deklaresi de “pahalı-ikinci-renk”tir.



♠5			
♥AK92	1♦	□	1♠
♦KQJ64	2♥	□	
♣KQ7			

Batı ikinci turda duvarı geçerek 2♥ diyebilir. ♥ rengi ♦ renginden pahalı olduğu için buna “pahalı-ikinci-renk” (*reverse*) denir; bu deklare en az 5-4 dağılım ve 16+ OP gösterir. *Reverse*, iyi el vadetmekle birlikte, genelde “bir-tur-forsing” (*forcing for one round*) oynanır. *Reverse* sonrası kısmi-skorda nasıl durulabileceği ortaklık anlaşmasına bağlı olarak değişir.

- Açıcı ikinci tur deklaresini verirken duvarı aşp aşmadığını dikkate almalıdır. İkinci turda açış renginden pahalı bir rengi sıçramadan okumak (duvar aşıldığı için) 16+ OP vadeder.

Örnek 7. Duvarı aşmamayı gerektiren bir el

♠8
♥AT64
♦J97
♣AK983

1♣		1♠
?		

Yukarıdaki elle Batı 2♥ dememelidir. 2♣ en mantıklı seçenektir.

Örnek 8. İkinci turda 1Yeni-Renk deklare etmek



♠Q843
♥A87
♦K98
♣K42

1♣		1♥
1♠		

Batı'nın ikinci turdaki 1♠ deklaresi 5-4 (hatta 4-4) dağılım göstermez; ayrıca, duvarın altında kaldığı için de ekstra kuvvet vadetmez.

Örnek 9. İkinci turda 2Yeni-Renk deklare etmek

♠AQ983
♥A7
♦K832
♣87



1♠		1NT
2♦		

Batı ikinci turda diğer rengi ♦'yu gösterir ve ekstra kuvvet vadetmez.

Örnek 10. Sıçramalı Yeni-Renk

Örnek 5'tekine benzer bir durum: Batı ikinci rengini duvarı aşmak için sıçrayarak deklare eder ve 18+ OP ile birlikte en az 5-4 dağılım gösterir.

♠AQ765
♥AT
♦KJT3
♣A3

1♠		1NT
3♦		

CEVAPÇININ 'KONTR'U VE CEZA 'KONTR'U

9

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

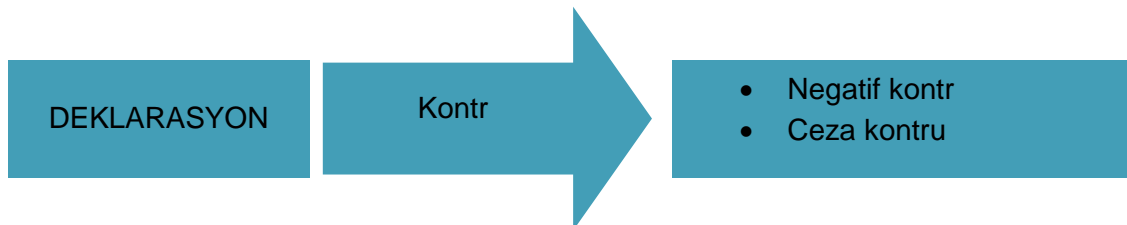
- Cevapçının kontr,
- Ceza kontr

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Negatif kontr
- Ceza kontr

İçindekiler

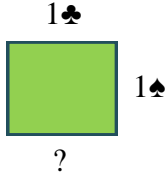


9 Cevapçının Kontru ve Ceza Kontru

9.1 Cevapçının Kontru

Kontr, genel anlamıyla, doğal deklaresi olmayan ve ortakten renk isteyen konuşmadır.

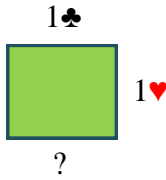
Örnek 1. Ortak 1♣ açar, sağdaki oyuncu 1♠ der



♠54
♥AJ65
♦Q987
♣T98

Bu pozisyonda 2 seviyesinde Yeni-Renk deklare etmek 5+kart ve en az 10 civarı OP göstereceği için Yeni-Renk deklare edemeyiz. Rakibin rengini durduramadığımız için 1NT de diyemeyiz. İlk hedef majör koz fiti bulmak olduğu için Kontr deriz. Bu Kontr; “en azından sana cevap verecek kadar OP var, bir renk söyle” anlamı taşır. Buna “Negatif Kontr”¹¹ denir. Kuzey’in deklare edecek ikinci bir rengi yoksa, NT deme eğiliminde olur.

Örnek 2. Rakibin 1♥ araya girişi üzerine, 5-kart ♠’imiz yokken

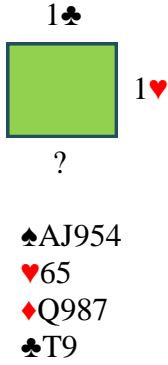


♠AJ54
♥65
♦Q987
♣T98

Sağımız Pas geçmiş olsaydı 1♠ diyecektik, ama şimdi rakibin araya girişi elimizi daha iyi anlatmak için bize bir fırsat veriyor; fırsattan istifade **Kontr** diyor ve tipik olarak yukarıdaki gibi bir el anlatıyoruz.

¹¹ 1Minör açışına 1♠ diye araya girildiğinde cevapçının kontru orijinal olarak “Sputnik Double” diye anılmıştır. Kontrun bu şekilde kullanımı ilk kez 1957 yılında **Alvin Roth** (ABD) ve **Tobias Stone** (ABD) tarafından önerilmiştir. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

Örnek 3. Rakibin 1♥ araya girişi üzerine, 5+kart ♠ ile



Örnek 2'deki el ile kontr attığımızı göre şimdi 1♠ diyerek 5+kart ♠ anlatırız.

9.2 Ceza Kontru

Bölüm 5.1.3'te "Konuşma-Kontru"nu, Bölüm 9.1'de de "Negatif Kontru"u anlattık. Şimdi Bölüm 1.5.4'te kısaca tanımladığımız "Ceza Kontru"na tekrar göz atalım.

Ceza kontru¹², batacağını düşündüğümüz bir kontrata gelen rakibi cezalandırmak ve batışlarından daha fazla oyun-puanı kazanmak için kullanılır. Buna "pozitif kontr" da denir.

Örnek 1. Biz yapmaya zon dedik, rakip üstüne konuştu

Kuzey	Doğu	Güney	Batı
1♥	1♠	3♥	3♠
4♥	4♠	Kontr	

Bu ceza konturudur ve "ortak ben 4♠'i cezalı olarak savunmak istiyorum" demektir.

Örnek 2. Biz kısmi-skor oynamaya karar verdik, rakip uyandırdı¹³

Kuzey	Doğu	Güney	Batı	ya da	Kuzey	Doğu	Güney	Batı
1♠	Pas	2♠	Pas		1♠	Pas	2♠	Pas
Pas	3♦	Kontr			Pas	3♦	Pas	Pas
					Kontr			

Her iki sekansta atılan kontr da genelde ceza amaçlıdır. Tabii ki 3♦'ya ceza kontru atmak için 4-kart güzelce (veya 5-kart) ♦'muzun olması asgari şarttır.

- Genel mantık olarak, yukarıdaki gibi sekanslarda, ortaklığımız bir kontratta karar kıldıktan sonra rakiplerin deklaresine attığımız Kontr ceza konturudur.

¹² "Ceza Sürkontru" Ek.6'da ele alınmıştır.

¹³ "Uyandırma" pozisyonu üst üste iki Pas'tan sonra oluşan durumu belirtmek için kullanılır. Sıradaki oyuncu da Pas geçerse ihale bitmiş olacaktır. Özellikle düşük seviyelerde, son pozisyondaki oyuncu rakibi bir üst seviyeye itelemek amacıyla deklare verme, yani uyandırma gayreti gösterebilir. Bu bazen iyi bir taktik olarak işe yarasa da bazen de ceza kontru vasıtasıyla ciddi skor kaybına yol açabilir.

DEFANS: ATAK, APEL VE DEFOS

10

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

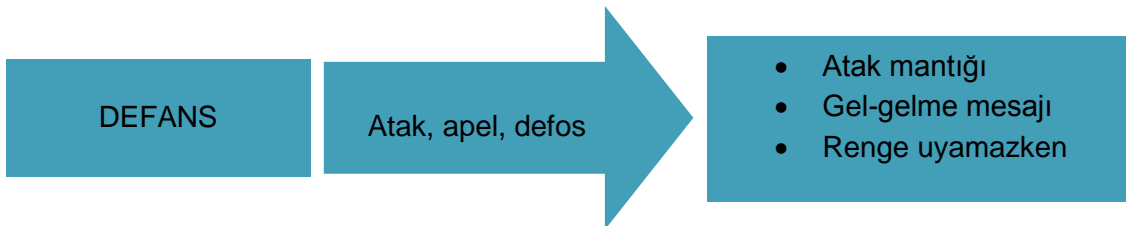
- Basit defans prensipleri,
- Atak,
- Apel,
- Defos

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Defans
- Atak
- Apel
- Defos

İçindekiler



10 Defans: Atak, Apel ve Defos

10.1 Atak

Defans atakla başlar. O yüzden de atak anlaşmaları son derece önemlidir.

Koz kontratlarına atak

Koz kontratlarına bitişik onörlerin büyüğünü çıkmak standart yaklaşımdır ve genelde iyi sonuç verir.

Bölüm 2.5.3'ün sonunda da değinildiği gibi, mesela KQ54 gibi bir renkten atak etmeye niyetlenirsek K çıkmamız gerekir. Böylece Q'ın bizde olduğu bilgisini de ortağa vermiş oluruz.

Eğer KJT7 gibi bir "ikili-aralık"tan çıkmaya karar verirsek J çıkmak uygundur.

Bitişik onör taşıyan bir rengimiz yokken veya öyle bir rengimiz varsa bile onu atak etmenin riskli olduğu durumlarda, başka bir rengin üçüncü veya beşinci büyük kartını atak etme eğiliminde oluruz.

NT kontratlarına atak

NT kontratlarına öncelikle uzun rengimizi atak etmeyi düşünmeliyiz.

Bitişik onör içeren 4 veya 5-kart renklere atak ederken kaç bitişik onörümüz olduğuna bakmalıyız. Genelde, NT'ye karşı, üç bitişik onörlü renklere tepedeki onör, iki bitişik onörlü renklere dördüncü büyük kart edilir.

Tepesinde tek onör taşıyan bir renkten atak edeceksek çoğunlukla dördüncü büyük kart iyi bir tercihtir. Ancak onörün büyüklüğüne, deklarasyona, OP ve dağılımımıza göre ikinci büyük kartı çıkmak da düşünülebilir.

10.2 Apel

Defansta iken verdiğimiz kartlarla ortağa bilgi aktarmaya “apel vermek” denir.

Örnek: 4♥ kontratına ortak ♦Q atak etti ve yer açıldı

	♠A54
	♥A87 (Yer)
	♦742
	♣9873
♠K43	
♥987 (Biz)	
♦K853	
♣AT4	

Ortağımızın sıralı rengin büyüğünü atak ettiğini bildiğimizden ♦J ortakta olmalıdır. ♦ atağını beğendiğimizi ortağımıza verdiğimiz ♦ markasıyla¹⁴ anlatırız. İlk löveye büyük bir ♦ markası (♦8) atarak atağı beğendiğimizi söyleriz. ♦K elimizde olmasaydı ♦3 verirdik.

10.3 Defos

Oynanan bir renkten elinde kart kalmayan (veya olmayan) oyuncunun o löveye başka bir renkten kart vermesine “defos” denir.

Mesela, ♥ koz iken ve elimizde toplam 2 tane ♥ varken deklaran 3 tur ♥ oynarsa, üçüncü ♥ lövesine bir defos yapmamız gerekir. Defos yaparken ortağa hangi renk ile ilgimiz olduğunu gösterebiliriz.

Basitçe ve öncelikle, ilgimiz olan renkten **büyükçe bir marka** atmak ortağa en net mesajı verir; ama eğer onu yapamıyorsak (!) ilgimiz olmayan bir renkten ufak bir marka atma yoluna gideriz.

¹⁴ 10'ludan küçük kartlara “marka” denir; en büyük marka 9'ludur.

2NT VE 2♣ AÇIŞLARI

11

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- 2NT açışı,
- 2♣ (kuvvetli) açışı

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- *Puppet Stayman*
- Transfer deklareleri
- Bekleme (röle, *relay*) deklaresi

İçindekiler

DEKLARASYON

Kuvvetli açışlar


- 2NT açışı ve cevapları
- 2♣ açışı ve cevapları

11 2NT ve 2♣ Açışları


11.1 2NT Açışı

2NT açışı 20-22 OP ve dengeli el gösterir.


2NT'ye cevaplar 1NT'ye cevaplar ile hemen hemen aynıdır.¹⁵

2NT  3♣: *Puppet-Stayman*, 5-kart majör sorusu
3♦: ♥'e transfer, 5+kart ♥
3♥: ♠'e transfer, 5+kart ♠

5-kart majör içeren dengeli (5-3-3-2) veya onörler uygun renklerdeyse yarı-dengeli (5-4-2-2) eller ile de (OP hemen göstermek için) 2NT açılır. Bu nedenle de 2NT üzerine yaygın olarak *Puppet-Stayman*¹⁶ konvansiyonu kullanılır. *Puppet-Stayman* 5-kart majör sorar.

2NT  3♣: *Puppet-Stayman*, 5-kart majör sorusu
3♦: Yok
3♥: 5-kart ♥
3♠: 5-kart ♠

2NT açanın 3♦ (5-kart majör yok) yanıtı üzerine, cevapçı, varsa, 4-kart majörünü okuyarak devam eder ve böylece 3NT geçilmeden majör fiti olup olmadığı tespit edilir.

2NT  3♣ : *Puppet-Stayman*, 5-kart majör sorusu
3♦: Yok 3♥ : 4-kart ♥
3♠: 4-kart ♠ 3NT: Majör fiti bulamadık

11.2 2♣ Açışı

Oyun açışlarımızın alt limiti olduğu gibi üst limiti de olmalıdır. 23+ OP içeren ya da 20 civarı OP yanında uzun kaliteli bir renk taşıyan elleri NT cinsinden açamayız, 1Renk açmak da mantıklı olmaz. Ortağın 1Renk açışına cevap vermesi için en az 6 OP olması gerektiğini söylemiştik, yani ortak 6'dan az OP ile 1Renk açışına Pas geçebilir. Bu durumda, neredeyse tek başına zon yapacak kuvvette bir ele sahip olduğumuz için zon kaçırmış oluruz.

Dolayısıyla, dengeli 23+ OP ya da uzun kaliteli bir renk ve en az 20 civarı OP içeren elleri anlatmak için 2♣ açışı kullanılır.

¹⁵ Bölüm 19'da anlatılan, 5-4 majör elleri ile 1NT açışı üzerine uygulanan Smolen konvansiyonu 2NT açışında da kullanılabilir. 2NT açışına minör elleri ile nasıl tavır alınacağı Ek.2'de konuşulmaktadır. Şilem ilgisi olan dengeli eller ile yapılan "kantitatif" deklare ise Ek.11'in konusudur.

¹⁶ *Puppet-Stayman* fikri ilk kez **Neil Silverman** (ABD) tarafından ortaya atılmış ve **Kit Woolsey** (ABD) ile **Steve W. Robinson**'ın (ABD) 1977'de *The Bridge World* dergisinde yayınlanan makalesiyle duyurulmuştur. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 30 Temmuz 2018.)

Cevapçı genellikle 2♦ “bekleme” (röle, *relay*) deklaresi verip ortağının neden 2♣ açtığını öğrenir.

2♣

2♦: Röle, “ortak neyin var?”

2♥/2♠/3♣/3♦: 5+kart



2NT : 23-24 OP, dengeli el



3NT : 25-26 OP, dengeli el

4NT : 27-28 OP, dengeli el



5NT : 29-30 OP, dengeli el

Örnekler:

♠AKT 2♣  2♦ : Röle, “ortak neyin var?”
♥AQJ9 2NT  3♣ : Stayman
♦KT54 3♦/♥: Transfer
♣AK

♠AKJT873 2♣  2♦: Röle, “ortak neyin var?”
♥AKT 2♠ 
♦8
♣A3

2♣ açışına cevapçının 2♦ dışındaki deklareleri 5+kart kaliteli renk ve 8+ OP gösterir. Ancak cevapçı çoğu zaman 2♦ diyerek ortağının elini anlatmasını bekler.

♠AKQJT76 2♣  2♦: Röle, “ortak neyin var?”
♥A2 3♠ 
♦AQJ
♣4

2♣ açan sıra kendisine geldiğinde bir rengi sıçrayarak söylese “ortak koz bu, kontrolün varsa göster” demektir.

MICHAELS KÜBİD (*CUE-BID*) VE ALİŞİLMAMIŞ 2NT (*UNUSUAL 2NT*)

12

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Michaels kübid (*cue-bid*),
- Alışılmamış 2NT (*unusual 2NT*)

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Michaels kübid (*cue-bid*)
- Alışılmamış 2NT (*unusual 2NT*)

İçindekiler

DEKLARASYON

Araya-giriş

- 2 Renkli ellerin anlatımı


12 Michaels Kübid (*Cue-Bid*) ve Alışılmamış 2NT (*Unusual 2NT*)

Michaels Kübid ve Alışılmamış 2NT, araya girişte 2 renkli elleri tek seferde anlatmak için kullanılır.


12.1 Michaels Kübid (*Cue-Bid*)

Sağımızdaki oyuncunun 1Renk açışı üzerine o rengi 2 seviyesinde deklare etmek Michaels¹⁷ kübid'tir. Michaels kübid yapmak için gerekli OP aralıkları zon durumuna (bk. Bölüm 1.5.1 ve Ek.12) ve ortağın hangi seviyede konuşmak zorunda kalacağına göre değişir; genelde en az 10 civarı OP beklenir.


2♣: 5-5 majör
1♣



2♦: 5-5 majör
1♦



2♥: 5-kart ♠ ve 5-kart minör
1♥



2♠: 5-kart ♥ ve 5-kart minör
1♠



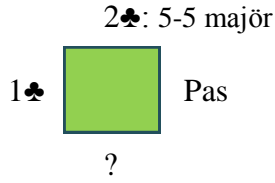
CEVAPLAR

Michaels kübid yapanın ortağı, elini, ortağının vadettiği renklerdeki OP'na ve kart sayısına ve diğer renklerdeki kayıplara göre değerlendirir.

¹⁷ Bu konvansiyon ilk kez **Michael Michaels** (ABD) tarafından ortaya atılmıştır. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

“Kübid” sözcüğü İngilizce'deki *cue-bid* yerine kullanılmıştır. *Cue*; “işaret, sinyal, ipucu, ima” gibi anlamlar taşır. Briçte *cue-bid* ise natürel manasından çok farklı bir manaya gelen özel deklareleri belirtir. Rakibin rengini söylemek en yaygın kübid tarzıdır; ve farklı pozisyonlarda farklı anlamlara gelir. Diğer önemli kübidler Ek.5'te anlatılmış ve bazen kübid diye de anılan “kontrol konuşmaları” Ek.9'da incelenmiştir.

Örnekler:



♠765

♥T4

♦KQ32

♣KJ87

Bu elle Güney'in 2♠ demesi beklenir; OP'nın işe yarayıp yaramayacağı belli değil.

♠A653

♥T3

♦A854

♣632

Bu elle Güney'in 3♠ deklare ederek ortağını davet etmesi beklenir.

♠AJ85

♥KJ

♦987

♣8654

Bu elle Güney'in 4♠ demesi beklenir; OP az ama hepsi ortağın renklerinde.

♠K8543

♥63

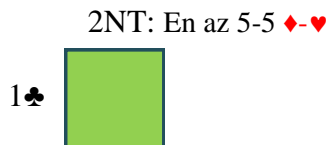
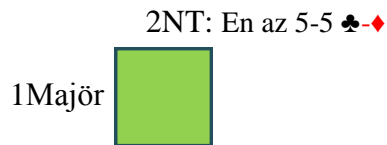
♦7

♣Q6542

Bu elle de Güney'in 4♠ demesi beklenir; OP az ama hem el dengesiz hem de 10-kart fit var.

12.2 Alışılmamış 2NT (*Unusual 2NT*)

Sağımızdaki oyuncunun 1Renk açışı üzerine 2NT diye üste-konuşmak “Alışılmamış 2NT”¹⁸ diye adlandırılır. Bu 2NT gerçek anlamından çok uzak, konuşulmamış en ucuz iki renkte en az 5-5 dağılım göstermek için kullanılır. Bu nedenle “alışılmamış” (*unusual*) diye nitelenir.



Alışılmamış 2NT'ye cevap verirken ortağın vadettiği renklerdeki OP ve uzunluk ve diğer renklerdeki kayıp sayısı dikkate alınır.

¹⁸ *The Official Encyclopedia of Bridge*'e göre bu konvansiyon **Alvin Roth** (ABD) ve **Tobias Stone** (ABD) tarafından 1948'de geliştirilmiştir.

4NT İLE *KEY-CARD* VE KOZ Q SORUSU

13

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- 4NT ile *key-card* (KC) sorusu,
- Koz Q sorusu

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Roman *Key-Card* Blackwood (RKCB)
- Koz Q sorusu

İçindekiler

DEKLARASYON

Şilem deklareleri

- RKCB
- Koz Q sorusu

13 4NT ile *Key-Card* ve Koz Q Sorusu

13.1 *Key-Card* Sorusu (*Roman Key-Card* Blackwood)

Ortaklık olarak;

- fitimizi belirlediyssek,
- şilem gücümüz varsa,
- koz dışındaki renklerden kontrolümüz varsa,

tarafından biri 4NT ile ortağına “kaç tane ‘*key-card*’ ın var?” diye sorar.¹⁹

➤ Toplam 5 tane *key-card* (KC, anahtar-kart) vardır: 4 adet A ve koz K.

4NT ile KC sorusuna cevaplar aşağıda verilmektedir. Cevapçı, 2 tane KC’nin olduğu durumda, koz Q’nun olup olmadığı bilgisini de ortağına verir.

1♠	■	2♣
2♠	■	3♠
4♣		4NT

5♣: 0 veya 3 KC

5♦: 1 veya 4 KC

5♥: 2 veya 5 KC, koz Q yok

5♠: 2 veya 5 KC, koz Q var

13.2 Koz Q Sorusu

KC cevabı 5♣ veya 5♦ ise koz Q hakkında bir bilgi elde edilmemiştir. Bu durumda, KC cevabının bir üstü ile koz Q sorulabilir. Koz Q sorusuna cevap olarak, sıradaki ilk (en ucuz) deklare koz Q’nun olmadığı anlamına gelir.

1♠	■	2♣
2♠	■	3♠
4♣	■	4NT
5♣		5♦: Koz Q sorusu
5♥: Koz Q yok		

¹⁹ **Easley Blackwood** (ABD), KC sorma konvansiyonunu anlatan makalesini yayınlanması için *The Bridge World* dergisine gönderdiğinde makale önce reddedilmişti. Daha sonra bu konvansiyon oyuncular arasında öylesine popüler oldu ki *The Bridge World* dergisi kendiliğinden kararını değiştirerek makaleyi yayınlamak zorunda kaldı. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

CHECK-BACK (TEKRAR SORUŞTURMA)

14

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- *Check-back* (tekrar soruşturma),
- Forsing (*forcing*) kavramı,
- Forsing-olmayan (*non-forcing*) kavramı

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- *Check-back*
- Forsing
- Forsing-olmayan

İçindekiler

DEKLARASYON

Cevapçının 2. tur konuşmaları

- *Check-back*
- Forsing
- Forsing-olmayan

14 Check-Back (Tekrar Soruşturma)


Check-back; cevapçının ilk deklaresinde limite olamadığı durumlarda, ortağından daha fazla bilgi ve daha iyi el tarifi alabilmesi için kullanılır.

En yaygın uygulandığı sekans:

1Minör - Pas - 1Majör - Pas
1NT - Pas - 2♣


Bu 2♣ deklaresi (♣ rengi hakkında hiçbir bilgi vermeyen) suni bir “soruşturma” konuşmasıdır; ve ona Pas geçilemez. Pas geçilmemesi gereken deklarelere “forsing” denir.

Örnek 1. Ortağının 1♣ açışına 1♠ diyen Doğu ikinci turda ne demeli?


1♣		1♠	♠AQ765
1NT		?	♥A54
			♦65
			♣K54

Doğu 1♠ deklaresiyle en az 4-kart ♠ ve 5+ OP gösterdi. İkinci turda 2♠ derse ♠ sayısının 4'ten fazla olduğunu söylemiş olur, fakat renk tekrarı az OP gösteren ve “forsing-olmayan” (pas geçilebilir) bir deklaredir. Bu yüzden, Doğu ortağını konuşmak zorunda bırakmak için 2♣ ile *check-back* yapar.

Örnek 2. *Check-back* cevabı ile fit bulunursa

1♣		1♠	♠AQ876	Ortakta 3-kart ♠ olduğunu öğrenen Doğu nihai kontratı belirler: 4♠.
1NT		2♣	♥A54	
2♠		?	♦65	
			♣K43	

Örnek 3. *Check-back* cevabı ile fit bulunmazsa

1♦		1♠	♠AQT65	Ortakta 3-kart ♠ olmadığını öğrenen Doğu nihai kontrat belirler: 3NT.
1NT		2♣	♥AT6	
2♦		?	♦54	
			♣K43	

- *Check-back* yapanın en azından zona davet eli, yani 11+ OP olması beklenir. Örnek 2 ve 3'te, *check-back* yapanın 11 OP olsaydı, 4♠ yerine 3♠ ve 3NT yerine 2NT diyerek ortağını zona davet edecekti.

SPLINTER DEKLARELERİ

15

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- *Splinter* deklaresi

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- *Splinter*
- “Tek-kart”a uygunluk

İçindekiler

DEKLARASYON

Şilem deklareleri

- *Splinter*
- “Tek-kart”a uyum

15 *Splinter* Deklareleri

Karşılıklı iki dengeli elle şilem yapabilmek için en az 32-33 OP gerekir. Dengesizlik arttıkça, kozlu oyunlarda şilem yapmak için gereken OP 5-6 kadar düşer ve 26-27 OP puanla da şilem oynanabilir. *Splinter*²⁰ deklarasi, özellikle majör koz fitlerinde az OP ile iyi şilem²¹ bulmak için kullanılır.

1Majör açışlarına *splinter* deklareleri:

1♠  4♣: 4+kart ♠ fiti, ♣ tek veya şikan, 10-12 OP
4♦: 4+kart ♠ fiti, ♦ tek veya şikan, 10-12 OP
4♥: 4+kart ♠ fiti, ♥ tek veya şikan, 10-12 OP


1♥  3♠: 4+kart ♥ fiti, ♠ tek veya şikan, 10-12 OP
4♣: 4+kart ♥ fiti, ♣ tek veya şikan, 10-12 OP
4♦: 4+kart ♥ fiti, ♦ tek veya şikan, 10-12 OP

Açıcı ortağının *splinter* yaptığı renkteki OP'na bakar; eğer o renkte OP puan yoksa şileme gitmek için çaba harcar, OP varsa zonda kalır.

- Ortağın *splinter* yaptığı renkteki A değerlidir; fakat en iyisi *splinter* renginde hiç OP taşımamaktır.


Örnek 1. *Splinter* renginin uyduğu bir durum

♠AQ765
♥QJT
♦AQ
♣652

1♠  4♣ Ortağındaki tek (veya şikan) ♣'i, en az 4-kart ♠ fitini ve 10-12 OP öğrenen Batı şilem düşünmeli.

Örnek 2. *Splinter* renginin uymadığı bir durum

♠AQ876
♥JT2
♦K7
♣KQ8

1♠  4♣ Ortağındaki tek (veya şikan) ♣'i öğrenen Batı, ♣KQ'ın pek yararlı olmadığını görür ve şilem düşünmez.

²⁰ Bu konvansiyonel yaklaşım hakkında ilk makaleyi **David Leigh Cliff** 1963'te yayınladı, ama ondan bağımsız, **Dorothy Hayden Truscott** (ABD) da '*splinter*'in mucidi olarak görülür. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

²¹ Şilem ile ilgilenirken kullanılması gereken diğer "kontrol konuşmaları" Ek.9'un konusudur.

1NT AÇIŞINA ÜSTE-KONUŞMALAR

16

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

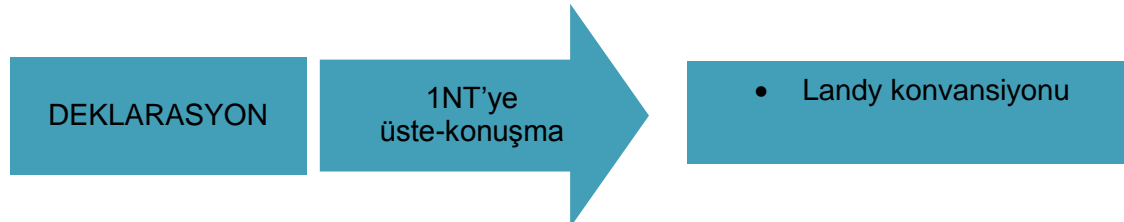
- Rakibin 1NT açışına üste-konuşma,
- 1NT açışımıza rakip üste konuşursa ne yapacağımız

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Landy konvansiyonu

İçindekiler




16 1NT Açışına Üste-Konuşmalar

16.1 Rakibin 1NT Açışına Üste-Konuşma

Rakibin 1NT açışına 2♣ üste-konuşması Landy²² konvansiyonu diye bilinir ve toplam en az 9 kart (5-4) majör ve en az 10 civarı OP gösterir.

Landy deklarasi verenin ortağı majörlerden birine net tercihi varsa onu söyler, aksi halde 2♦ ile uzun majör sorar.

2♣ dışındaki üste-konuşmalar natürel olup en az 6-kart veya kaliteli 5-kart renk içeren dengesiz el gösterir.

	2♣	: Majörler (5-4 olabilir)
1NT		Pas
	2♦	: Uzununu söyle
	2♥/♠	: Tercih

- Rakibin 1NT açışına dengeli ellerle Pas demek, kaliteli bir renk içeren dengesiz ya da yarı dengeli ellerle araya girmek en makul yaklaşımdır.


16.2 1NT Açışımıza Rakip Üste Konuşursa

Ortak 1NT açıp rakip üste konuştuğu zaman:

- 2Renk deklarasi oynamak içindir; 7-eksi OP ve 5+kart renk gösterir.
- 3Renk deklarasi 5-kart ve en az 8 OP vadeder ve “zon forsingi”dir. (“Zon forsingi” zondan önce durulmayacak demektir.)
- Kontr “negatif”tir (bk. Bölüm 9.1); ortaktan rakip renk dışında renk söylemesini ister.

Örnek 1. Forsing-olmayan konuşma


Aşağıdaki elle 2♠ uygundur.

	2♦	♠KJ654
1NT		♥Q8
	2♠	♦87
		♣954


²² Bu konvansiyon ilk kez **Alvin Landy** (ABD) tarafından düşünüldü. 1948’de Turnuva Hakemi/Direktörü olarak *American Contract Bridge League*’e (ACBL) katılan Landy, rakibin 1NT açışına karşı defansif bir metot öneren ilk briççiydi; ve bu metot, briçte günümüze kadar uzanan devasa bir etki yaptı. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

Örnek 2. Negatif Kontr

Artık Stayman yapma şansımız kalmadığı için Kontr atarak ortaktan ♠ dışında bir renk söylemesini isteriz.


	2♠		♠K5
1NT		Kontr	♥AQ54
			♦JT9
			♣8542

Örnek 3. Negatif Kontr

	1♠		♠84
1♣		Kontr	♥KT832
			♦K72
			♣532

Rakip 1 seviyesinde araya girdikten sonra cevapçının dbl'ı "ortak rakip araya girmeseydi benim en az cevap verecek kadar puanım var" demektir. 2♥ deklaresi en az 10 civarı puan gösterdiği için 2♥ demek yerine dbl atılır. Ortak bu dblla konuşmalıdır eli minimum ve dengeli ise 1NT deklare eder.


Örnek 4. Negatif Kontr

	3♠		♠84
1♣		Kontr	♥AK83
			♦K742
			♣JT2

1♣ 3♠ dbl

Seviye yükseldiği için buradaki dbl en az davet puanıdır yani en az işe yarar 10 puandır.

Örnek 5. Negatif Kontr

	4♠		♠84
1♣		Kontr	♥KT83
			♦K72
			♣AK32

1♣ 4♠ dbl

Buradaki dbl da ceza değil, işe yarar 10+ puan gösterir. Tabi bu seviyede ortak her elle konuşmak zorunda değildir.

DÖRDÜNCÜ-RENK VE SIÇRAMALI KONUŞMALAR

17

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Cevapçının ikinci tur konuşmasında dördüncü-rengi deklare etmesi,
- Cevapçının kendi renginde sıçraması

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Dördüncü-renk forsing

İçindekiler

DEKLARASYON

Cevapçının 2. tur konuşması

- Dördüncü-renk forsing
- Forsing ve forsing-olmayan

17 Dördüncü-Renk ve Sıçramalı Konuşmalar

İki ortak sıçramadan ve 1NT demeden 3 farklı renk deklare ettiği zaman geriye konuşulmamış tek renk alır ve ona “dördüncü-renk” denir. Dördüncü-renk deklaresi zona ‘forsing’ tir.

Örnek 1. Dördüncü-renk deklare eden tipik bir el

1♦		1♥	♠A54
1♠		?	♥AJ952
			♦KT5
			♣QT

Doğu, ortağını konuşmaya zorlayarak eli hakkında bilgi edinmek için 2♣ ile dördüncü-renk yapar. Dördüncü-renk en az 13 civarı OP vadeder.

DÖRDÜNCÜ-RENGE CEVAPLAR

Dördüncü-enge cevap verirken şu sıralamaya dikkat edilir:

- Ortağın rengine 3-kart fit varsa göster (yukarıdaki elde ♥)
- Açış rengi uzunsa tekrar söyle (yukarıdaki elde ♦)
- Dengeli el ile dördüncü-renkte (yukarıdaki elde ♣) durdurucu varken NT de.

Örnek 2. Sıçramalı renk tekrarı

1♦		1♥	♠A43
1♠		3♥	♥AQT853
			♦42
			♣76

Doğu'nun eli 3♥ için uygundur; 6-kart ♥ ve davet eli (10 civarı OP) anlatır.

Örnek 3. Açıcının sıçramalı renk tekrarı

♠A65	1♣		1♥	Batı'nın 3♣ deklaresi 15-17 OP ve 6+kart ♣ gösterir.
♥4	3♣			
♦KJ7				
♣AQJ654				

3NT AÇIŞI, “BARAJ” KAVRAMI VE “RİZİKO” (GAMBLİNG) DEKLARE

18

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- 3NT açışı,
- “Baraj” kavramı,
- “Riziko” 4Majör deklareleri

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Kapalı minör
- Baraj
- Riziko

İçindekiler

DEKLARASYON

Zayıfça ve
dengesiz eller

- Kapalı minör
- Baraj
- Riziko deklare

18 3NT Açışı ve “Baraj” ve “Riziko” Kavramları

18.1 3NT Açışı

3NT açan eller kapalı 7 veya 8-kart minör içeren ve diğer renklerde çok az OP olan ellerdir. 3NT ile hem ortağa çok spesifik bir el tarifi vermiş hem de deklarasyona oldukça yüksek bir seviyeden başladığımız için rakiplerin araya girmesini zorlaştırmış oluruz. Bu nedenle 3NT açışı “riziko” (*gambling*) diye anılır.

♠65

♥3

♦J86

♣AKQJ954

Bu el ile 3NT açılır.

Cevapçı, her renkte durdurucusu varsa 3NT’ye Pas geçer; yoksa 4♣ der. 4♣, “Pas-veya-düzeltil” (*stop röle*) anlamı taşır, yani “rengin ♣ ise Pas geç, ♦ ise 4♦ de” mesajı verir. Cevapçının 4Majör deklareleri natürel olup oynamak içindir. Cevapçı ortağının kapalı renginden şilem oynamayı düşünüyorsa, 4♦ diyerek ortağında kısa bir renk (*singleton* veya *şikan*) olup olmadığını öğrenme yoluna gider.

Cevapçının deklareleri aşağıda özetlenmiştir.

3NT  4♣ : Pas-veya-düzeltil
4♦ : Kısalık sorusu
4♥/4♠ : Oynamak için

- 3NT açan 4♦ kısalık sorusuna şu şekilde yanıt verir:
4♥/4♠: Tek veya şikan
4NT : 7-2-2-2 dağılım
5♣/5♦: Diğer minör kısa

18.2 “Baraj” Kavramı

Briçte bizim hangi kontratı yaptığımız kadar rakibin de ne yaptığı önemlidir. Bizde zayıfça eller varken rakip büyük olasılıkla zon (veya şilem) yapacak ve belli bir oyun-puanını zaten kazanacaktır. Biz oynayıp battığımızda, rakip, kendi oynayıp yapacağına kıyasla daha az puan kazanacaksa batmayı göze almamız gerekir. Kısaca, en büyük artı skoru kendi hanemize yazmak kadar en küçük eksi skoru rakip haneye yazdırmak da önemlidir.

Rakibin zon (veya şilem) kontratının seviyesi üzerinde (genellikle birkaç batmayı göze alarak) deklare vermek “baraj yapmak” (veya “feda”) diye tabir edilir. Rakiplerin zon yapacağını varsaydığımızda göre 25-26 OP onlarda olmalı, o halde bize en çok 14-15 OP kalır. Bu denli az OP ile “kârlı baraj” yapabilmek için dengesiz el ve sağlam fit şarttır. Ya da 3NT açışında olduğu gibi kendine yeten 7+kart bir renk gereklidir.


Baraj yaparken genellikle bir çırpıda konuşmak çok daha iyi sonuç verir. Böylece rakiplere deklare yeri kalmaz; limite olmakta ve fit bulmakta sıkıntı çekerler. Baraj yüzünden bazen

rakipler zon için gerekenin bir üstü seviyeye çıkabilir (4♠ yerine 5♠ gibi) ve kontratı batırma şansı artar.

Baraj deklarelerinin bazıları *gambling* niteliği de taşır ve “ya çıkarsa” anlamına gelir. Karşılıklı çok dengesiz eller ve çok az OP ile baraj yapmaya niyetlenirken bir de bakmışsınız zon yapmışsınız!

18.3 Riziko 4Majör

Ortak 1Majör açtığında ya da 1Majör veya 2Majör diye araya girdiğinde, 4+kart fit, 10’dan az OP ve dengesiz bir elle 4Majör deme eğiliminde olmalıyız.

Pas
1♠  4♠: Riziko (*Gambling*)

♠Q7654

♥4

5-kart fit, dengesiz el ve az OP: 4♠ diyecek tipik bir el.

♦KT65

♣876


Bölüm 4.1 Örnek 3’te, ortağın 1♠ açışına aşağıdaki gibi bir elle direkt 4♠ deneceğini söylemiştik. Şimdi ise direkt 4♠ yükseltmesinin *gambling* tarzında da oynanabileceğinden bahsediyoruz. Eğer direkt 4Majör yükseltmesini “riziko” olarak oynuyorsak, aşağıdaki elle önce 2♣ deyip ikinci turda ortağa fit verme yoluna gitmemiz gerekir.

♠Q642

♥AT

♦K87

♣A762

Pas
1♠  2♣
3♣ 3♠

♠AT642

♥K42

♦K65

♣A3

Aynı şekilde direk 4♠ yerine yeni renk başlayıp (2♣) sonra ortağa uygun seviyede fitimizi veririz. Ortak bizde 5+ trefli bilecek ve ona göre deklare verecektir. Yani 4+♣ var ise bizi yükseltir fakat biz ♠’e döndüğümüzde artık koz ♠’tir. Yukarıdaki elde cevapçının ♣ adedi belirsizdir. 12+ puanı ve 3+♠ i var.

5-4 VE 5-5 MAJÖR ELLERİ İLE 1NT AÇIŞINA CEVAPLAR

19

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Ortağın 1NT açışına 5-4 ve 5-5 majör elleriyle ne yapacağımız,
- Smolen konvansiyonu

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Smolen
- Zon forsingi

İçindekiler

DEKLARASYON

NT'ye cevaplar

- 5-4 ve 5-5 majör elleri

19 5-4 ve 5-5 Majör Elleri ile 1NT Açışına Cevaplar

19.1 5-4 Majör Elleri (Smolen Konvansiyonu)

Ortak 1NT açtığında, bizde 5-4 majör varken Stayman ile deklarasyona başlarız (bk. Bölüm 6.2). Ortak 2Majör cevabı verirse fiti bulduk, sorun yok; OP'mıza göre davet eder veya zon deriz. Ortak 2♦ diyerek 4-kart majörünün olmadığını söylerse ne yaparız?

Elimizin OP kuvvetine göre 2 seçenek var:

- 4-kart majörü 3 seviyesinde deklare etmek; 9+ OP, zon forsingi, **Smolen²³ konvansiyonu**
- 5-kart majörü 2 seviyesinde deklare etmek; 7 civarı OP, davet eli

Örnek 1. 5-4 majör içeren zon eli

	Pas		
1NT	■	2♣	♠KT76
2♦	■	?	♥AQJ54
	Pas		♦74
			♣52

2♣ ile başlarız. Ortak 2♥ veya 2♠ deseysdi; 9+ OP ile 4'e yükseltecektik (7-8 OP ile 3'e yükselterek davet ederdik).

Ortak 2♦ dedi: şimdi 3♠ dememiz gerekir. 3♠ deklaresi [4-kart ♠, 5+kart ♥ ve 9+ OP] anlatır. Ortağın 3 tane ♥'ü varsa 4♥ demesi beklenir. Böylece 8 kart majör fiti ile OP daha fazla olan taraftan kontratı oynamanın yararını da görebiliriz!

Örnek 2. 5-4 majör içeren davet eli

	Pas		
1NT	■	2♣	♠K7543
2♦	■	2♠	♥AT65
			♦5
			♣752

Ortaktan 2Majör cevabı gelseydi 7 OP taşıyan bu elle 3'e yükselterek davet ederdik. Ortak 2♦ deyince 5-kart majörü (♠) söyleriz. Bu 2♠ [5-kart ♠, 4-kart ♥ ve 7-8 OP] anlatır²⁴.

- 5-4 majör varken önce Stayman ile başlamalı.

²³ "Smolen transfer deklareleri" olarak da bilinen bu konvansiyon **Michael Smolen** (ABD) tarafından geliştirilmiştir. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

²⁴ 2♠ üzerine ortak şunları yapabilir: Minimum eliyle (15 OP); ♠ fiti varken 5-3, yokken 5-2 koza oynamak isteyerek Pas geçebilir. Yine minimum el ve 2-kart ♠ ile kontrat tercihi olarak oynamaya 2NT diyebilir. Minimum olmayan bir elle, fiti varsa 3♠ ile "tekrar bak" mesajı verebilir ya da 4♠ deyip zon ilan edebilir. ♠ fiti olmayan maksimum (17 OP) bir el ile 3NT düşünebilir. Ancak dikkat! Biz 7-8 OP ile bu deklareyi verdiğimizize göre, ortaktaki her 17 OP, fit yokken 3NT yapmak için yeterli olmayabilir.

19.2 5-5 Majör Elleri

1NT açan ortağa karşı 5-5 majör²⁵ eli ile OP'a göre 3 yol izlenir:

- ♠'e transfer edip (Jacoby transfer, bk. Bölüm 6.3) ♥ demek; bu durumda ikinci tur deklaremiz 3 seviyesinde olacağı için bu sekans 'zona forcing'tir.
- ♥'e transfer edip ♠ demek; şimdi ikinci tur deklaremiz 2 seviyesinde olacağı için bu sekans forcing olmayıp davet eğilimindedir.
- Majörlerden birine²⁶ transfer edip Pas geçmek; zon ile alakası olmayan eller ister istemez bu yola başvurur.

Örnek 1. ♠'e transfer edip 3♥ demek

	Pas		
1NT	□	2♥	♠K8653
2♠	□	3♥	♥A9642
			♦6
			♣K8

Bu sekansda zondan öne durulmaması gerekir.

Örnek 2. ♥'e transfer edip 2♠ demek

	Pas		
1NT	□	2♦	♠K8653
2♥	□	2♠	♥AT654
			♦6
			♣86

Bu sekans davet niteliği taşır.

Örnek 3. 5-5 majör içeren zayıf el

	Pas		
1NT	□	?	♠JT654
			♥Q8654
			♦3
			♣J6

Zon ihtimali olmayan bu elle majörlerden birine transfer edip pas geçmek en doğrusudur.

²⁵ 1NT açışına minör elleri ile nasıl tavır alınacağı Ek.1'de ve Jacoby transferi kırarak *bypass* ile almak Ek.3'te incelenmiştir. Şilem ilgisi olan dengeli ellerin yapacağı "kantitatif" deklare ise Ek.11'in konusudur.

²⁶ Hangi majöre transfer edeceğiniz şimdilik size kalmış; ileride, deneyim kazandıkça bu hususta daha doğru karar verebilmek için gerekli ipuçlarını bulacak ve/veya güdülerini edineceksiniz.

DENEME (*TRIAL*) KONUŞMALAR

20

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

- Majör fitinden sonra Yeni-Renk deklare etmek hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- Deneme (*trial*)
- Zona davet

İçindekiler




20 Deneme (*Trial*) Konuşmaları

1♠ - Pas - 2♠ - Pas 1♥ - Pas - 2♥ - Pas
? ?


Yukarıdaki, majöre basit-fit sekanslarında açıcı şunları yapabilir:

- Zon ihtimali görmüyorsa Pas der.
- Zon kesinse 4Majör der.
- Zon ihtimali varsa 3Majör diye davet eder.
- Zon ihtimali varsa 3Majör seviyesinin altında bir deklare verir:
Deneme konuşması (*trial*).

1♠ 2♠
2NT 
3♣
3♦
3♥
3♠

3♠'e kadar olan deklarelerin hepsi zon için yardım sorusudur. Yeni-Renk deklareleri o renkte uzunluk (3+kart) gösterir ve o renkten yardım sorar. 2NT ile deneme konuşması yapmak her renkte onör taşıyan dengeli (5-3-3-2) bir el gösterirken; 3♠, 6-kart ♠ ile genel yardım ister.


Örnek 1. Açıcının deneme konuşması

♠AQJ65 1♠  2♠
♥6 ?
♦AQ7
♣J432

Batı, 14 OP olmasına rağmen, dağılımı nedeniyle 3♣ diyerek ♣'ten deneme konuşması yapmalıdır.

- Cevapçı, *trial* rengi tek veya 2-kart (*doubleton*) ise ya da o renkte AKQ onörlerinden ikisi varsa zon ilan etmelidir.

Örnek 2. Cevapçının deneme konuşması

1♣ 1♥ ♠9752
2♥  ♥KJT3
♦AJ6
♣QT

Yukarıdaki gibi sekanslarda cevapçı da *trial* yapabilir. Oyun açan ortakta ♠ yardımı varsa bu el zona yakındır. O nedenle 2♠ diye deneme konuşması yapmak gerekir.

MİNÖR FİTİ: *INVERTED* MİNOR KONVANSİYONU

21

Amaçlarımız

Bu üniteyi tamamladıktan sonra;

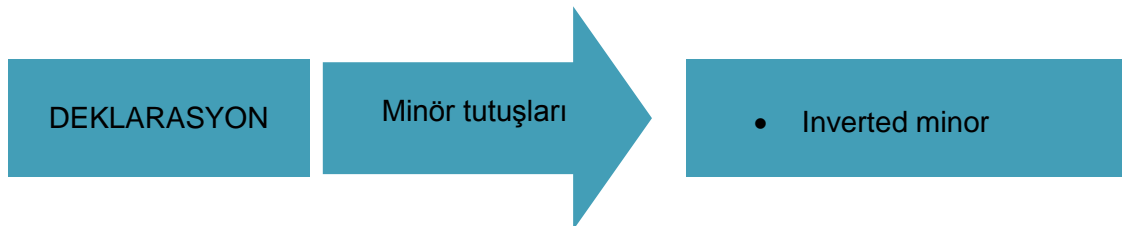
- Ortağın 1Minör açışına fitimiz varken ne yapacağımız,
- *Inverted* Minor konvansiyonu

hakkında bilgi sahibi olacağız.

Anahtar Kavramlar

- *Inverted* Minor
- Minör tutuşu

İçindekiler



21 Minör Fiti: *Inverted* Minör Konvansiyonu

Inverted Minör²⁷ konvansiyonu ortağın 1Minör açışına direkt 2Minör ile 4+kart fit vererek en az davet eli anlatmaya yarar. Bu yolla, majör fiti yokken, öncelikle uygun zonu (3NT veya 5Minör) bulmak ya da minör kozda 3 seviyesinde kalmak amaçlanır.

➤ *Inverted* minor yapanda 4-kart majör olmamalıdır.

1♣ Pas 2♣: 10+ OP
3♣: 10-eksi OP, çoğunlukla dengesiz dağılım

1♦ Pas 2♦: 10+ OP
3♦: 10-eksi OP, çoğunlukla dengesiz dağılım

***'Inverted* minör'e cevaplar:**

- 2NT: 12-14 veya 18-19 OP, dengeli el
- 2Yeni-Renk: Natürel, 5-4 dağılım
- 3Yeni-Renk: Kısalık (*singleton* veya şikan)


➤ *Inverted* minör yapanın sonraki turda 3 seviyesindeki tüm Yeni-Renk deklareleri kısalık (*singleton* veya şikan) gösterir.

Örnek 1. Zon eli

♠A43
♥JT6
♦AKJ43
♣73

Zon OP var; ama direkt 3NT ya da 5♦ demek yerine, 2♦ diyerek ortağın eli hakkında bilgi edinmek isteriz.


Örnek 2. Zondan önce durma sekansı

1♦ 2♦
2NT  3♦: Forsing-olmayan, davet, 10 civarı OP

²⁷ Bölüm 4.1'de 1Minör'e 2Minör destek konuşmasının 6-10 OP, 3Minör'ün ise 11-12 OP olduğunu söylemiştik. *Inverted* sözcüğü "tersine" anlamına gelmektedir ve bu konvansiyon bir bakıma natürel yaklaşımı tersyüz etmektedir.

Inverted Minor destek konuşmaları, **Edgar Kaplan** (ABD) ve **Alfred Sheinwold** (UK, Birleşik Krallık) tarafından Kaplan-Sheinwold sisteminin bir parçası olarak geliştirilmiştir. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

Örnek 3. Açıcının kısıklık gösterdiği bir sekans

♠A43 1♦  2♦
♥5 3♥
♦KQT643
♣K54

Örnek 4. *Inverted* minör yapanın kısıklık gösterdiği bir sekans

1♣  2♣
2NT 3♦/3♥/3♠: Kısa (*singleton* veya şikan)

♠AQ4
♥K32
♦2
♣KJ8765

Örnek 5. Açıcının dağılımını bir sekans

1♦ 2♦
2♥

♠A43
♥KJT6
♦A8643
♣3

Cevapçı kalan renklerde kuvvetli ise NT der yoksa kuvvetli olduğu rengi söyleyerek ortaktan işbirliği bekler.

EKLER

Ek.1 1NT Açışına Minör Sekansları

1NT açışımız üzerine aşağıdaki el tiplerini anlatacak deklarelerin sistemimizde olması gerekir.

- 6+kart minör, zayıf el (davet eli bile değil)
- 6+kart minör, dengesiz zon eli
- 5-4 veya 6-4 minör, dengesiz zon eli
- En az 5-5 minör, zon eli

Örnek 1. 6+kart minor, zayıf el

Bu tür ellerle aşağıdaki şekilde minör rengimize transfer edip Pas geçeriz.

1NT - Pas - 2♠: ♣'e transfer

1NT - Pas - 3♣: ♦'ya transfer

♠Q3

♥76

♦865

♣QJ8543

Mesela bu elle 1NT'ye 2♠ deriz. Ortak transferi almak zorunda olduğundan 3♣ der, biz de Pas geçip ortağa 1NT yerine 3♣ oynatırız.²⁸

Örnek 2. 6+kart Minor, dengesiz zon eli

♠5

♥AQ2

♦754

♣KJT653

Yukarıdaki elle önce 2♠ diyerek ortağın 3♣ demesini sağlar, sonra da 3♠ diyerek ♠'imizin kısa (tek veya şikan) olduğunu anlatırız. Böylece ortak, 3NT'nin mi yoksa 5♣'in mi doğru zon olduğuna karar vermesinde yardımcı olacak kritik bilgiyi edinmiş olur.²⁹ Ortakta ♠ OP varsa 3NT, aksi halde 5♣ şansı en yüksek kontrat olacaktır.

²⁸ Seviye yükselmesine rağmen, bu tür zayıf ellerle (NT oynamak yerine) 6+kart rengi koz yapmak genelde daha iyi sonuç verir.

²⁹ ♠'imiz değil de ♦ veya ♥'ümüz kısa olsaydı, ortağın 3♣'i üzerine 3♦ veya 3♥ derdik.

Sekans şöyle gitti:

1NT - Pas - 2♠ - Pas

3♣ - Pas - 3♠: Tek (veya şikan) ♠

Örnek 3. 5-4 veya 6-4 minör, dengesiz zon eli

Bu tür elleri anlatmak için aşağıdaki deklareler yaygın olarak kullanılır.

1NT - Pas - 3♥: Tek (veya şikan) ♥, sıklıkla 5-4-3-1 dağılım³⁰

1NT - Pas - 3♠: Tek (veya şikan) ♠, sıklıkla 5-4-3-1 dağılım

Mesela aşağıdaki elle 1NT'ye direkt 3♠ deriz.

♠T

♥A65

♦KQ543

♣JT54

Örnek 2'de olduğu gibi, ortak, verdiğimiz bilgi üzerine, kendi elini değerlendirerek doğru zona karar verir.

Örnek 4. En az 5-5 minör, zon eli

Aşağıdaki gibi ellerle 1NT'ye direkt 3♦ deriz.

♠A3

♥6

♦KQT65

♣T9432

1NT - Pas - 3♦: En az 5-5 minor, zon kuvveti

Ortak iki majörü de iyi durduruyorsa 3NT deklare eder, majörlerden birini iyi durdurup diğerinde tereddütü varsa iyi majörünü söyleyerek bizim işbirliği yapmamızı bekler.

Mesela sekans şu şekilde gelişirse,

1NT - Pas - 3♦ - Pas

3♠ - Pas - ?

yukarıdaki elle 3NT **dememeliyiz.**³¹

³⁰ 5-4-3-1 dağılımın yanı sıra, daha nadir gelse de 6-4-2-1 veya 6-4-3-0 dağılımlar da böyle deklare edilir.

³¹ 3NT yerine ne demek gerektiği konusunda düşünmeniz önerilir.

Ek.2 2NT Açışına Minör Sekansları

2NT açışına cevapçının minör elleri ile neler yapacağı aşağıda özetlenmiştir.

2NT → 3♠: 3NT'ye röle
3NT → 4♣ : 6+kart ♣ ile şilem isteği
4♦ : 6+kart ♦ ile şilem isteği
4♥ : Tek (veya şikan) ♥ ve en az 5-4 minör
4♠ : Tek (veya şikan) ♠ ve en az 5-4 minör
4NT: 5-4 minör ve 2-2 majör ile şilem daveti

2NT açan 4NT'ye dönerse RKCB değil, oynamak içindir.

Ek.3 Jacoby Transferi Kırmak

1NT açtıktan sonra ortak Jacoby transfer (bk. Bölüm 6.3) yaparsa, 4-kart fit ile transferi 3 seviyesinde almak (*bypass*) iyi fikirdir.

- İstisna: 4-3-3-3 dağılıma sahipsek transferi 2 seviyesinde almakta yarar vardır.

Örnek 1. 1NT'den sonra Jacoby transferi kırmak

Aşağıdaki el ortağın 2♥ transferini 3♠ diye almak için uygundur.

♠K765
♥J5
♦AQJ8
♣AJT

1NT - Pas – 2♥
3♠ ←

Örnek 2. 2NT'den sonra transferi kırmak

2NT - Pas – 3♥
4♣ } En az 4-kart ♠, bu renkte kontrol³² yok
4♦ }
4♥ }
4♠: En az 4-kart ♠, her renkte kontrol var

³² Bir renkten “kontrol” olmaması demek o rengin ilk iki lövesinin rakip tarafından tahsil edilebileceği anlamına gelir; yani karşılıklı iki elde o renkte A veya K veya tek veya şikan bulunmamaktadır.

Ek.4 Kompetisyon Yaparken Nelere Dikkat Etmeli?


Hem bizim hem de rakiplerin, genelde düşük seviyelerden başlayarak deklareler verdiğimiz sekanslara “kompetisyon” sekansları denir.

İhale sırasında rakiple yarışırken, yani kompetisyon yaparken aşağıdaki kurallara uymak uzun vadede kazandırır.

- Toplam koz sayımız 8’den fazla olmalı.
- Toplam koz sayımız 8 adet ise elimiz iyi ve OP’larımız doğru yerlerde olmalı.
- Dengeli ellerle, OP fazla diye yarışmamalıyız.
- NT ile yarışmamalıyız.

Batı’da oturuyoruz ve sekans şöyle gelişiyor.

♠AQJ654
♥K6
♦J8
♣J87



Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1♠	2♥	2♠	3♥
?			

Batı’nın 3♠’i davet değil kompetisyon içindir. Toplam en az 9-kart fit ile rakibe 3♥ oynamak yerine 3♠ deklare etmek mantıklıdır.

Ek.5 Fit Gösteren Kübid (*Cue-bid*)

Burada ele alacağımız ‘kübid’ler Bölüm 12’deki ‘Michaels kübid’ten farklıdır.

Örnek 1. Ortak oyun açtı

Aşağıdaki gibi sekanslarda, kübid genellikle ortağa fit ve en az açış OP gösterir.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
		1♠	2♥
3♥			

Batı’nın 3♥ kübidi ♠ fiti ve en az açar OP gösterir. Burada basitçe 2♠ demek kompetisyon, 3♠ demek ise davet olurdu.

Örnek 2. Ortak üste konuştu

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
	1♦	1♠	Kontr
2♦			

Batı, rakibin rengini okuyarak kübid yaptığı için ♠ fiti ve en az açar OP gösterir.

Ek.6 Sürkontr (*Redouble*)

Ortak 1Renk ile oyun açtıktan sonra, sağımızdaki oyuncunun Kontr attığı durumda, Sürkontr atarak: 10+ OP, genellikle ortağa fiti olmayan ve rakibi cezalandırmak isteyen dengeli el tipleri anlatılır.

Mesela ortağın 1♠ açışına rakip Kontr atarsa aşağıdaki elle Sürkontr atmak uygundur.

♠K4
♥A764
♦KJ43
♣J53

<u>Ortak</u>	<u>Rakip</u>	<u>Biz</u>
1♠	Kontr	Sürkontr

Ek.7 Ortağın Zayıf 2Renk Açışına 2NT Sorusu

Ortak zayıf 2Majör^a açtığında 5-10 OP ve 6-kart renk vadeder (bk. Bölüm 7). Cevapçı olarak şunları yapabiliriz:

- 4Majör^a: Uygun OP ve fit ile zon yapmak için hemen 4Majör^a deriz.
- 4Majör^a: En az 10-kart fit gördüğümüzde, açar OP olmasa bile çoğunlukla ("blokatif" amaçlı) direkt 4Majör^a deriz.
- 3Majör^a: Ortağın açtığı rengi basit yükseltmek davet olmayıp rakiplerin konuşma alanını daraltmaya yönelik "blokatif" bir deklaredir.
- 2NT: Ortağın eli hakkında bilgi edinmek için soru.

2NT sorusuna açıcının cevapları:

- Açış renginin tekrarı: Minimum el (AQJxxx gibi bir açış rengi, başka bir şey yok).
- 3Yeni-Renk: Yeni-Renk'te de OP taşıyan, maksimum ve dengesiz el.
- 3NT: 6-3-2-2 dağılım ve maksimum OP.

Örnek 1. Blokatif basit yükseltme

Aşağıdaki sekanslar blokatiftir, açıcının Pas geçmesi beklenir.

2♠ - Pas - 3♠
2♥ - Pas - 3♥
2♦ - Pas - 3♦

2♥ açışına 3♥ diyen el mesela aşağıdaki gibi olabilir.

♠Q43
♥J64
♦KT543
♣Q7

Örnek 2. Direkt zona yükseltme (blokatif)

Ortağın 2♥ açışına şöyle bir elle blokatif amaçlı 4♥ diyebiliriz.

♠QT
♥K854
♦K6
♣Q6532

Örnek 3. Direkt zona yükseltme (yapmak için)

2♥'e yine 4♥ deriz ama bu defa yapmak için.

♠AQJ7
♥K85
♦AK65
♣J5

Örnek 4. 2NT ile soruşturma

Ortağımız 2♥ açtı, elimiz:

♠K5
♥K87
♦KJ4
♣A8543

2NT ile ortağa “ne var ne yok?” diye sorarız. Ortak 3♥ derse Pas geçeriz, diğer cevaplara 4♥ deklare ederiz.

Ek.8 Zayıf Açışlara Araya-Giriş

- Rakibin zayıf 2 açışlarına 2NT ile üste-konuşmak 15-17 OP ve rakip renkte durdurucu taşıyan dengeli el gösterir.

Örnek 1. Rakibin 2Majör açışına 2NT üste-konuşması

Rakip 2♥ açtığında aşağıdaki elle 2NT deklare edilir.

♠AQ4
♥KT3
♦KJ65
♣QJ4

- Rakibin zayıf 2Majör açışına renk ile araya girmek 5+kart renk ve en az açara yakın OP vadeder.

Örnek 2. Rakibin 2Majör açışına renk ile üste-konuşmak

Rakip 2♠ açtığında aşağıdaki elle araya girmekte fayda var.

♠64
♥AKJT2
♦KJT2
♣Q3

- 4 seviyesindeki araya girişler 2 renkli el gösterir.

Örnek 3. Rakibin 2Majör açışına 4 seviyesinde araya-giriş

2♥ - 4♣: ♣-♠ iyi el
2♥ - 4♦: ♦-♠ iyi el
2♠ - 4♣: ♣-♥ iyi el
2♠ - 4♦: ♦-♥ iyi el

Rakip 2♥ açarsa aşağıdaki elle 4♦ denilebilir.

♠KQJ53
♥5
♦AKJ76
♣Q3

Ek.9 Kontrol Konuşmaları

Kontrol konuşmaları, şilem araştırırken koz dışındaki renklerden direkt iki löve kaybedip kaybetmeyeceğimizi belirlemeye yarar. Toplam OP gücümüz şilem oynamaya uygun olsa da bir renkte A ve K dışarda ise rakip hemen iki löve alarak bizi batırabilir. O halde, 4NT ile KC sormadan önce koz dışındaki renklerde A, K veya tek (ya da şikan) kartımız olup olmadığını bilmemiz gerekir.


Mesela aşağıdaki sekansta, Batı 4♣ ile kontrol konuşmalarını başlatmıştır.

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
1♠	Pas	2♣	Pas
2♠	Pas	3♠	Pas
4♣	Pas	4♥	Pas
?			

Doğu'da ♦ kontrolü (A, K, tek veya şikan) olmadığı için 4♦ diyememiş, 4♥ ile “♦ yok, ♥ var” mesajı vermiştir. Batı'nın iki ♦ kaybı varsa 4♠'te durması gerekir.

Ek.10 Exclusion Key-Card Blackwood (EKCB) veya Voidwood

EKCB konvansiyonu³³ elimizde şikan (void) olan bir rengi hariç tutarak KC sormaya yarar.

♠AKQ762	
♥KQJ4	
♦ -	
♣KQ3	

Batı	Kuzey	Doğu	Güney
		1♦	Pas
1♠	Pas	2♠	Pas
?			

Batı 4NT (RKCB) ile KC sorarsa ve 2 KC cevabı alırsa ne yapacağını bilemez; Doğu'nun A'larından biri ♦ A ise işe yaramaz ve 7♠ batır. O halde ♦ hariç KC sormak lazım. Bunun da yolu şimdi 5♦ deklare etmektir. Doğu 1♦ açmıştı ama Batı ♠ dedi ve ♠'te buluştular; bunun üzerine 5♦'nun oynamaya olma ihtimali yok, olsa olsa EKCB olur.

EKCB uygulamasına yanıtları da içeren bir örnek aşağıda verilmiştir.

1NT	-	Pas	-	2♥	-	Pas
3♠	←	Pas	-	5♣: ♣ hariç ♠ üstünden KC sorusu		
5♦	:	0 KC				
5♥	:	1 KC				
5♠	:	2 KC, ♠Q yok				
5NT:	2 KC, ♠Q var					
6♣	:	3 KC				

Ek.11 Kantitatif (Şilem Daveti) Konuşmalar

Karşılıklı iki el de dengeliyse toplam en az 32-33 OP ile 6NT oynamak gerekir.

Herhangi bir rengi koz olarak önermeden, taraflardan birinin 4NT deklare etmesi KC sorusu değil genel şilem davetidir ve "kantitatif" diye adlandırılır.

En tipik kantitatif deklare: [1NT – Pas - 4NT] konuşmasıdır.

Bu 4NT 15-17 OP gösterir ve açanın 16-17 OP ile şilem gayreti göstermesini ister.

³³ Bu konvansiyon **Robert Eugene Goldman**'a (ABD) atfedilir. EKCB konusunda ilk makale Ron Gerard tarafından kaleme alınmış ve 1981'de *The Bridge World* dergisinde yayınlanmıştır. (<http://www.bridgeguys.com/index2.html> Erişim tarihi: 29 Temmuz 2018.)

Örnek 1. 1NT'ye kantitatif 4NT

Ortağımız 1NT açıyor, elimiz:

♠KJ3
♥AJ65
♦AJ43
♣QT

Bu elle 4NT uygundur.

Örnek 2. 2NT'ye kantitatif 4NT

Ortağımız 2NT açıyor, elimiz:

♠A76
♥K5
♦KJ4
♣T6543

2NT açanda 20-22 OP olduğuna göre, şimdi 10-12 OP ile kantitatif yapmamız gerekir.

Ek.12 Oyun-Puanları (Skor Hesaplama)

Kazanılacak oyun-puanları

Altıncı löveden sonraki her löve için löve-puanları şöyledir;

♣ : 20
♦ : 20
♥ : 30
♠ : 30

NT: İlki 40 sonraki her biri 30.

Löve-puanları, “kırmızı”da mı “yeşil”de mi olduğuna (zon durumuna) göre değişmez.

Löve-puanı toplamı 100 ve üzerinde olan kontratlar zon kontratıdır (3NT, 4Majör, 5Minör).

Löve-puanı 50 ve üzerinde olan kısmi-skor kontratlarına Kontr atılırsa, puan değeri ikiye katlandığı için onlar da zon kontratı olur (kontrlu; 2Majör, 3Majör, 2NT, 3Minör, 4Minör) .

Benzer şekilde löve-puanı 25 ve üzerinde olan kısmi-skor kontratları Sürkontrlu oynanırsa onlar da zon yapar, çünkü löve-puanı dörtle çarpılır (o halde, sürkontrlu zon bağlamayan tek kontrat 1Minör'dür).

İlaveten, kontrlu bir kontratı tam yapmanın 50, sürkontrlu tam yapmanın ise 100 ikramiye puanı vardır. Kontrlu ve sürkontrlu fazla yapmak (kırmızı-yeşil pozisyonuna göre değişen) ekstra puanlar da kazandırır. Doğal olarak, kontr ve sürkontr, batınca kaybedilecek puanları da artırır (bk. Tablo E.3).

“Zon”, “şilem” ve “büyük-şilem” ikramiyeleri kırmızı-yeşil pozisyonuna göre değişir. Şilem ve büyük-şilem aynı zamanda zon da bağladığı için iki ikramiyenin toplamı elde edilir. İkramiyeler şöyledir:

	Yeşil	Kırmızı
Kısmi-Skor	50	50
Zon	300	500
Şilem	500	1000
Büyük-Şilem	750	1500

Kontratlar yapılıncaya hane yazılacak skorlar (oyun-puanları) aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo E.1 Kazanç Tablosu (Kısmi-Skor kontratları için)³⁴

Kontrat-Sonuç		Kontratsız	Kontrlu		Sürkontrlu	
		Skor	Yeşil	Kırmızı	Yeşil	Kırmızı
1♣-1♦:	Tam	70	140	140	230	230
	+1	90	240	340	430	630
	+2	110	340	540	630	1030
	+3	130	440	740	830	1430
	+4	150	540	940	1030	1830
	+5	170	640	1140	1230	2230
	+6	190	740	1340	1430	2630
1♥-1♠:	Tam	80	160	160	520	720
	+1	110	260	360	720	1120
	+2	140	360	560	920	1520
	+3	170	460	760	1120	1920
	+4	200	560	960	1320	2320
	+5	230	660	1160	1520	2720
	+6	260	760	1360	1720	3120
1NT:	Tam	90	180	180	560	760
	+1	120	280	380	760	1160
	+2	150	380	580	960	1560
	+3	180	480	780	1160	1960
	+4	210	580	980	1360	2360
	+5	240	680	1180	1560	2760
	+6	270	780	1380	1760	3160

³⁴ Bu tablo ve sonraki ikisi **Richard Pavlicek**'in internet sayfasından alınmıştır. (<http://www.rpbridge.net/2y66.htm> Erişim tarihi: 30 Temmuz 2018.)

Türkiye Briç Federasyonu - Başlangıç Seviyesi Briç Ders Notları

2♣-2♦:	Tam	90	180	180	560	760
	+1	110	280	380	760	1160
	+2	130	380	580	960	1560
	+3	150	480	780	1160	1960
	+4	170	580	980	1360	2360
	+5	190	680	1180	1560	2760
2♥-2♠:	Tam	110	470	670	640	840
	+1	140	570	870	840	1240
	+2	170	670	1070	1040	1640
	+3	200	770	1270	1240	2040
	+4	230	870	1470	1440	2440
	+5	260	970	1670	1640	2840
2NT:	Tam	120	490	690	680	880
	+1	150	590	890	880	1280
	+2	180	690	1090	1080	1680
	+3	210	790	1290	1280	2080
	+4	240	890	1490	1480	2480
	+5	270	990	1690	1680	2880
3♣-3♦:	Tam	110	470	670	640	840
	+1	130	570	870	840	1240
	+2	150	670	1070	1040	1640
	+3	170	770	1270	1240	2040
	+4	190	870	1470	1440	2440
3♥-3♠:	Tam	140	530	730	760	960
	+1	170	630	930	960	1360
	+2	200	730	1130	1160	1760
	+3	230	830	1330	1360	2160
	+4	260	930	1530	1560	2560
4♣-4♦:	Tam	130	510	710	720	920
	+1	150	610	910	920	1320
	+2	170	710	1110	1120	1720
	+3	190	810	1310	1320	2120

Tablo E.2 Kazanç Tablosu (Zon, Şilem ve Büyük-Şilem kontratları için)

Kontrat-Sonuç	Kontrsuz		Kontrlu		Sürkontrlu		
	Yeşil	Kırmızı	Yeşil	Kırmızı	Yeşil	Kırmızı	
3NT:	Tam	400	600	550	750	800	1000
	+1	430	630	650	950	1000	1400
	+2	460	660	750	1150	1200	1800
	+3	490	690	850	1350	1400	2200
	+4	520	720	950	1550	1600	2600
4♥-4♠:	Tam	420	620	590	790	880	1080
	+1	450	650	690	990	1080	1480
	+2	480	680	790	1190	1280	1880
	+3	510	710	890	1390	1480	2280
4NT:	Tam	430	630	610	810	920	1120
	+1	460	660	710	1010	1120	1520
	+2	490	690	810	1210	1320	1920
	+3	520	720	910	1410	1520	2320
5♣-5♦:	Tam	400	600	550	750	800	1000
	+1	420	620	650	950	1000	1400
	+2	440	640	750	1150	1200	1800
5♥-5♠:	Tam	450	650	650	850	1000	1200
	+1	480	680	750	1050	1200	1600
	+2	510	710	850	1250	1400	2000
5NT:	Tam	460	660	670	870	1040	1240
	+1	490	690	770	1070	1240	1640
	+2	520	720	870	1270	1440	2040
6♣-6♦:	Tam	920	1370	1090	1540	1380	1830
	+1	940	1390	1190	1740	1580	2230
6♥-6♠:	Tam	980	1430	1210	1660	1620	2070
	+1	1010	1460	1310	1860	1820	2470
6NT:	Tam	990	1440	1230	1680	1660	2110
	+1	1020	1470	1330	1880	1860	2510
7♣-7♦:	Tam	1440	2140	1630	2330	1960	2660
7♥-7♠:	Tam	1510	2210	1770	2470	2240	2940
7NT:	Tam	1520	2220	1790	2490	2280	2980

Kontratlar batınca rakip haneye yazılacak skorlar (oyun-puanları) aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo E.3 Kayıp Tablosu

Kaç battı?	Kontrsuz		Kontrlu		Sürkontrlu	
	Yeşil	Kırmızı	Yeşil	Kırmızı	Yeşil	Kırmızı
1	50	100	100	200	200	400
2	100	200	300	500	600	1000
3	150	300	500	800	1000	1600
4	200	400	800	1100	1600	2200
5	250	500	1100	1400	2200	2800
6	300	600	1400	1700	2800	3400
7	350	700	1700	2000	3400	4000
8	400	800	2000	2300	4000	4600
9	450	900	2300	2600	4600	5200
10	500	1000	2600	2900	5200	5800
11	550	1100	2900	3200	5800	6400
12	600	1200	3200	3500	6400	7000
13	650	1300	3500	3800	7000	7600

DİZİN

Hangi dilde olduğuna bakılmaksızın, sık kullanılan sözcükler (bazılarının hem İngilizcesi hem Türkçesi) en solda yer almaktadır. İngilizce kelimeler italik yazılmıştır. TDK Büyük Türkçe Sözlük'te bulunmamasına rağmen briç jargonunda yaygın olarak kullanılan sözcükler (genellikle okunuşları dikkate alınarak) bu kitapta da kullanılmıştır.

- 1Majör açışları, 20
1Minör açışları, 20, 21
1NT açışı, 21
2♣ açışı, 49, 50
2NT açışı, 49
3NT açışı, 66
4NT KC sorusu, 55
- Açıcı (*opener*), 8, 19
Alışılmamış 2NT (*unusual 2NT*), 53
Apel (*attitude*), 46
Araya-giriş, 30, 81, 82
- Baraj (*barrage, preemption*), 66, 67
Bir-tur-forsing (*forcing for one round*), 41
Blackwood, 55, 83
Blokasyon (*preemption*), 36
Blokatif (*preemptive*), 37, 80
Blokatif açışlar, 37
Bord (*board*), 7
Büyük-şilem (*grand slam*), 8, 9, 21, 85
Bypass, 78
- Cevapçı (*responder*), 19, 24, 43
Ceza kontru (*penalty double*), 9, 43, 44
Ceza sürkontru (*penalty redouble*), 9
Check-back (tekrar soruşturma), 57
Cue-bid, 52, 79
- Davet (*invitational*), 24, 33, 39, 53, 64, 83
Defos (*discard*), 47
Deklaran (*declarer*), 11, 12
Deklarasyon (*auction*), 8, 19, 21
- Deklare (*bid*), 7, 8
Deklare kutusu (*bidding box*), 7
Deneme konuşmaları (*trial bids*), 72
Dengeli el (*balanced hand*), 19
Dengesiz el (*unbalanced hand*), 19
Doubleton (iki-kart), 20, 72
Dördüncü-renk (*fourth suit*), 64
Dummy (yer), 11, 12
Durdurucu (*stopper*), 29, 81
Duvar, 39, 40
- El-yer oyunu, 9, 11
Empas (*finesse*), 16
Exclusion Key-Card Blackwood, 83
- Feda (*sacrifice*), 66
Fit, 11, 12, 22
Forsing (*forcing*), 37, 50, 41, 57
Forsing-olmayan (*non-forcing*), 57
- Gambling* 3NT (riziko 3NT), 66
Gambling 4Majör (riziko 4Majör), 67
- Inverted* minör ("tersine" minör), 74
İhale (*auction*), 6, 8, 9
İkinci-pahalı-renk (*reverse*), 40, 41
- Jacoby transfer, 34
Jump shift (sıçramalı yeni renk), 40
- Kantitatif (*quantitative*), 33, 83
KC (*key-card*), 55, 83
Key-card, 55, 83

Türkiye Briç Federasyonu - Başlangıç Seviyesi Briç Ders Notları

- Kısmi-skor (*part score*), 8, 9, 12, 13, 21, 84
Kübid (*cue-bid*), 52, 79
- Kompetisyon (*competition*), 79
Kontr (*double*), 9, 30, 43
Kontrol (*control*), 78, 82
Kontrol deklareleri (*control showing bids*), 82
Konuşma kontrü (*takeout double*), 30
Koz (*trump*), 6, 8
Koz çakmak, kozlamak (*to ruff*), 11
Kübid (*cue-bid*), 52, 79
- Landy konvansiyonu, 61
Limite olmak (*limit bid*), 34, 39
Löve (*trick*), 6
Löve-puanı, 12, 13, 84
- Majör (*major*), 6
Michaels kübid, 52
Mini briç (*mini bridge*), 12, 13
Minör (*minor*), 6
- Negatif kontr (*negative double*), 43, 61
NT (*No Trump*, kozsuz), 6
- Onör (*honor*), 6
Onör puanları (*high-card points*), 11
OP [Onör Puan(lar)ı], 11
Oynayan (deklaran, *declarer*), 11, 12
Oyun-puanı (*score*), 8, 9, 12, 66, 84
- Pahalı-ikinci-renk (*reverse*), 40, 41
Pas (*pass*), 8
Pas-veya-düzelt (*pass or correct, stop-relay*), 66
Puppet-Stayman, 49
- Renk (*suit*), 6, 11
Reverse, 40, 41
RKCB, 55
Roman Key-Card Blackwood, 55
Röle (*relay*), 50, 66, 78
- Sanzatu (kozuz, *no trump*), 6
Sıçramalı Yeni-Renk (*jump shift*), 40
Singleton (tek-kart), 19, 59
Skor hesaplama, 66, 84, 87
Smolen konvansiyonu, 69
Splinter (kısalık gösteren deklare), 59
Stayman konvansiyonu, 33
Stoper (kesici, *stopper*), 29, 81
Sürkontr (*redouble*), 9, 80
- Şikan (yok-kart, *void*), 19
Şilem (*slam*), 8, 9, 21, 22, 59, 82, 83
- Takeout kontr, 30
Texas transfer, 35
Transferi kırmak (*bypass*), 78
- Unusual 2NT (alışılmamış 2NT), 53
- Üste-konuşma (*overcall*), 29
- Voidwood (EKCB), 83
- Yarı dengeli el (*semibalanced hand*), 20
Yeni-Renk (*new suit*), 24, 29, 39, 72, 74, 80
- Zayıf açışlar, 37, 81
Zon (*game*), 8, 9, 13, 21, 84
Zon durumu (*vulnerability*), 7, 52, 84
Zon forsingi (*game forcing*), 40, 61, 69
Zonda (*vulnerable*), 7, 84
Zonda değil (*non-vulnerable*), 7, 84