

HÍDAVATÁS epizód 1. – bridzs oktatóvideó – KIVONAT

HÍDAVATÁS 1. rész – A bridzs alapjai

1. A legkritikusabb, hogy az elérhető információkat begyűjtsük és azokat prioritásuk mentén dolgozzuk fel minden döntési pillanat előtt. Ezt hívjuk logikai vizualizációnak.
2. A célunk ezzel a videó sorozattal, hogy megtanulhass bridzsezni középhaladó szinten már és elég bátor lehess elmenni egy klubba játszani vagy felmenni az internetre baráti kártyázni, esetleg versenyezni.
3. Érdeemes lehet jegyzetfüzetet ragadni a videók mellé, megállítani a videót és felírni a legfontosabb szabályokat. EZT SEGÍTIK EZEK A KIVONATOK IS.
4. A bridzset mindig négyen játsszák, a szemben ülők egymással alkotnak párt és égtájak szerint azonosítjuk a pozícióikat, tehát most Zsófi ül Északon és partnere Janka Délen, ők alkotják az Észak-Dél vonalat, míg Leó ül Keleten és Dani ül Nyugaton, ők a Kelet-Nyugat pár. A pároknak együtt kell dolgozniuk, a leosztás eredményét ÉD vagy KNY párnak könnyvelik el, nincs egyéni eredmény.
5. A játékot az 52 lapos francia paklival játsszák Joker-ek nélkül. A négy szín a PIKK, a KŐR, a KÁRÓ és a TREFF, mindegyik szín Ász, Király, Dáma, Bubi és a Tízestől a 2-esig terjedő lapokból áll, összesen 13 db lap van így minden színből és a 4 x 13 db teszi ki az 52 lapot. Ez egy hierarchia sorrend is adott színben belül, az Ász a legerősebb, a 2-es a leggyengébb. Ugyanakkor a színek között is hierarchia van: a PIKK a legerősebb, aztán a KŐR, őket kettejük nevezzük MAJOR SZÍNEKNEK, következik a KÁRÓ és végül a TREFF, őket pedig a MINOR SZÍNEKNEK hívjuk.
6. A négy játékos mindegyike 13 lapot kap, azaz kiosztjuk a teljes paklit. Nincs talon, így se húzás, se dobás. Egy leosztás két szakaszból áll: az ún. licitből és aztán a licit során megállapított felvétel lejátszásából.
7. Mi is az a felvétel? A lejátszás során minden játékos hozzáad egy-egy lapot az ütésmenethez, így van összesen 13 ütés kör. Az ütés kör iránya, azaz a lap hozzátétel helyes sorrendje az óra járásának megfelelő, tehát például, ha Észak hívott egy lapot arccal felfelé már a következő ütéshez, akkor a soron következő lapot arccal felfelé hozzátevő Kelet lesz, aztán Dél, végül Nyugat zárja a sort és megállapítják ki nyerte az ütést, aki nyerte az hívja arccal felfelé a következőt: hozzá kerül a hívás joga. Az egyes ütéseket mindig valamelyik vonal ÉD vagy KNY fogja megnyerni, függetlenül attól, hogy a vonal melyik játékosa ütötte meg azt a kört. A nyert ütéseket magunk előtt arccal lefelé függőlegesen helyezzük, a veszetteket vízszintesen, így a végén könnyebb lesz összeszámolni.



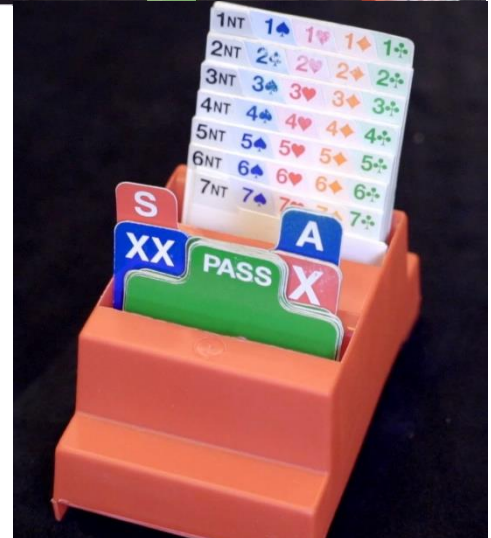
8. A felvétel megállapítása arról szól, hogy valamelyik vonal, ÉD vagy KNY a 13 menetből mennyi ütést és milyen aduszín mellett tud vállalni. Legyen most például ez a vonal ÉD, amely vállalt 10 ütést KŐR aduszín esetén. Ha a 10 ütés vagy több sikerül neki, akkor teljesítette a felvételt, ha nem sikerül 10-et ütni, akkor mondjuk, hogy elbukta a felvételt, más szóval a másik vonal, akit ellenvonalnak nevezünk ilyenkor, azaz jelen esetben KNY mondhatja, hogy elbukatta a felvételt. Ha teljesít ÉD, akkor plusz pontokat kap, ha bukik, akkor mínuszokat, amelyek ugyanannyi pluszt/mínuszt ellentétes előjellel jelentenek KNY vonalnak. Ezzel a pontozással lehet a végén eredményt hirdetni. Ezt a felvételt, hogy 10-et akarunk ütni KŐR adu esetén, úgy hívjuk, hogy 4 KŐR felvétel. Hogy lesz a 10-ből 4?



9. 13 ütésmenet van, annak legalább a fele 7 ütés, ezért a legminimálisabb felvétel az, hogy legalább 7 ütést vállalunk valamilyen aduszín mellett vagy adu nélküli játékban, így ezt a 7 ütéses szintet konvertáljuk felvétel megnevezésben 1-es szintnek, tehát az 1 KŐR azt jelenti, hogy 7 ütés KŐR aduval, a 2 KŐR, hogy 8 ütés KŐR aduval, a 3 KŐR a 9 ütés, a 4 KŐR a 10 ütés KŐR aduval. Így 13-ig eljutva a legmagasabb felvétel a 7-es magasságon mondható be.



10. Az ütés szabályai egyszerűek. Aki utoljára ütött, annál van a következő ütés első lapjának meghívási joga. Színre szint köteles tenni mindenki, egészen addig, amíg van még a meghívott színből lapja. SZÍNRE SZÍNT, HA NINCS, BÁRMIT! Egy azonos színű ütészóron belül a legnagyobb lap nyeri el az ütést az Ász a legnagyobb, a 2es a legkisebb alapon. Ha kifogytunk a meghívott színből, akkor bármit hozzátehetünk, de ekkor már az ütést csak az aduszínnel nyerhetjük meg. Ha egy kifogyott színhívásba adut teszünk, azt úgy hívjuk, hogy ADUVAL LOPUNK, ha más idegen szintet teszünk, amivel nem is üthetünk ebben a menetben, azt úgy hívjuk, hogy DOBUNK.



11. Az aduszín kiválasztása a felvétel meghatározásakor történik, azaz a felvétel neve már tartalmazza, hogy melyik szint emeljük ki az adott leosztásban átmenetileg a szín hierarchia tetejére. A maradék három szint ilyenkor mellékszínnek nevezzük. Az aduszín inentől egy technikai fegyverré alakul át. Ugyanis, ha elfogyott egy meghívott mellékszínből minden lapunk, akkor az aduval el tudjuk lopni az abban a mellékszínben indított ütészórt. Ha egy mellékszínben meghívott ütészórt esetleg egynél több adu is kerül (azaz több játékosnál elfogyott a meghívott mellékszín), akkor az aduszínen belüli hierarchia dönti

el, hogy ki nyeri azt az ütés kör. Azonban nem kötelező adut tenni az ütés körbe, ha elfogytunk a meghívott mellékszínből: SZÍNRE SZÍNT, HA NINCS, BÁRMIT.

12. Most nézzük meg lapról lapra mi is történt ebben a 4 KŐR felvételben. Dél lett a felvevő, neki kell egyedül teljesítenie a legalább 10 ütést KŐR adu mellett. A játékban egyetlen szituáció van, amikor magunkra maradunk és az a felvétel lejátszása, ugyanis a felvevő partnere, az ún. ASZTAL le fogja teríteni mind a 13 lapját úgy, hogy azt az ellenfelek is láthassák. Tehát most 4 KŐR a felvétel és Dél játssza azt, Dél az ún. Felvevő, Észak pedig az ún. Asztal. Mindig a felvevőtől balra ülő játékos teszi ki arccal felfelé az első ütéshez az első lapot. Azaz most Déltől balra Nyugat teszi ki az ún. indító kijátszás lapját és a KÁRÓ KIRÁLYT választja. Ebben a pillanatban Észak, mint Asztal leteríti a 13 lapját arccal felfelé olyan sorrendben, hogy az adusínt a Felvevő szempontjából a bal oldalra emeli ki.

13. Délnek nincs ásza se Északon, se Délen KÁRÓBAN, amivel meg tudná ütni a Királyt, így hozzáteszi az asztról a KÁRÓ 9-est, Kelet a 6-ost, a továbbra is zárt Felvevő kézből pedig Dél a KÁRÓ 2-est teszi. FIGYELEM, Dél egyedül játszik, ő dönti el, hogy Észak melyik lapja kerüljön minden egyes ütésbe, ezt bemozdással teszi, azaz, ha a KÁRÓ KIRÁLYT meglátva tenni kell Északról és csak annyit mond, h KÁRÓ, akkor a szín megnevezése mindig a legkisebb látható asztali lapot jelenti. Ugyanis az Asztal jellemzően ott ül és a Felvevő által kért lapot teszi bele az egyes ütésekre a látható Asztali lapokból, a Felvevő bemozdására. Nyugat ütött a KÁRÓ KIRÁLYVAL, amiből arra gondol, hogy ha a FELVEVŐ nem ütött az Ásszal Dél zárt kezéből kijátszva azt, akkor az Ász a partnerénél, Keletnél van, így bátran folytatja a második ütéshez a hívást, a KÁRÓ DÁMÁT hívja, Dél, a Felvevő továbbra sem tud ütni, de színre szint mindkét kézből tud tenni, ezért KÁRÓ felszólítással Észak Asztként a 10-est, Kelet a 7-est, Dél a 3-ast teszi. A második ütést is Nyugat nyerte meg a KNY vonalnak és nála van a hívás joga a harmadik ütéshez is. Mivel Nyugat most már biztos benne, hogy partnerénél, Keletnél van a KÁRÓ Ász, ezért meghívja a KÁRÓ 5-öst, Dél kéri Északról a KÁRÓT hozzátenni, azaz a Bubit, Kelet teszi az Ászt, Dél pedig a 4-est. Most Kelet ütött, immáron a harmadik ütést nyerte el KNY vonala és Keleten van a hívás joga. Tehát már csak 10 ütés van hátra és Dél azt vállalta, hogy legalább 10-et fog ütni, hogy teljesítse a felvételt, így KNY-nak már csak egyet kellene ütnie, hogy elbuktsa a Felvételt. Kelet látva a pikk és treff ászokat az aszton, azaz ezekből a mellékszínből nem lesz még egy gyors



ütése KNY-nak elbuktatni a felvételt, ezért Kelet hív egy kőrt, azaz adut. Dél a tömör kőrkével üt bármelyik lapjával és átveszi a kontrollt a leosztás felett.

14. Miképp válasszuk ki az aduszínt? annyi talán most is megfigyelhető már, hogy ÉD-en a teljes 26 lapot vizsgálva a kőr színből van a legtöbb, 8 db, minden másból kevesebb, pikkből 5db, káróból 6db és treffből 7db. Így mindig a vonalon található leghosszabb ún. színtalálkozást igyekszünk megtalálni, különösképpen, ha azok major színek, azaz pikk vagy kőr (ezek ugyanis több pontot érnek felvételtként teljesítve). Színtalálkozásnak, azaz aduszínre való alkalmasságnak a legalább 8 lapos színt tartjuk a vonalon. Ennek oka egyszerűen matematikai: ha csak 7 lapos színtalálkozásunk lenne, az leggyakrabban egy 4-es szín az egyik és 3db hozzá a másik kézben a vonalon. Az adott szín maradék 6 lapja leggyakrabban az ellenfelek egyikénél 4db, a másiknál 2db lesz, ugyanis nem a 3-3 elosztás a legvalószínűbb. Azaz 7 lapos színtalálkozásnál sokszor nehéz sorsot választanánk, hogy 4-es egyik kézi aduhosszúságunkkal kellene az egyik ellenfél szintén 4-es hosszúságú aduja ellen küzdeni. A 8 lapos színtalálkozás leggyakrabban a vonalunkon egyik kézben 5 lap, a másikban 3 lap lesz, ugyanis nem a 4-4 elosztás a legvalószínűbb. Az ellenfél maradék 5 lapja a színből leggyakrabban 3-2-ben fog oszlani, így az 5-ös hosszúsági adunkkal kell a 3-as adu hosszúságú ellenfelet kezelni tudnunk, az pedig menni szokott! Ezért választotta ÉD most a KŐR színt adunak.



15. Amikor nincs a vonalunkon legalább 8db-os színtalálkozás, akkor jellemzően adu nélküli játékot szoktunk felvételnek választani. Ennek a neve itthon kimondva a francia SZANZADU, amit SA-val / SZ-szel szoktunk rövidíteni, angolul pedig No Trump, amit NT-vel szokás rövidíteni.
16. És miért vállaltak ilyen sok ütést ÉD-en? Nos azért, mert ezért a szintű teljesítéséért már ún. gém bónusz jár. Igen, nem csak a teniszben, hanem a bridzsben is vannak gémelek és szemek, angolul a grand slam a bridzsben a 13 ütés vállalását, azaz a 7-es magasságú felvételeket jelenti.
17. A Felvevő legfontosabb feladata az ún. kiaduzás, azaz, hogy addig hívja az aduszínt, amikor nála van a hívás joga, amíg el nem veszi az ellenféltől az összes aduját. Ugyanis lopni aduval bárkinek jogában áll, tehát, ha nem vesszük el időben, azaz a 13 ütés körben minél előbb, akkor előbb-utóbb az ellenfelek is kifogyhatnak mellékszínékből és azokban akár el is lophatják a Felvevő aktuálisan ütésnek hitt mellékszínű ászát például. Annál nagyobb blama nincs a bridzsben mikor Felvevőként A. elfelejtünk kiaduzni, B. elfelejtünk 13-ig számolni és nem vesszük el az összes aduját az ellenfélnek, aki meglep minket a végjátékban és ellop egy mellékszín magas figura ütésünket.

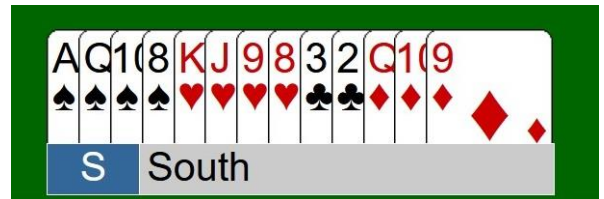


18. Az ERŐ és az ELOSZTÁS együttes vizsgálata segít a helyes felvétel megállapításában! Az ERŐ szó az ütésező rövidítése, azaz minél több ütés menetben van esélyünk magas lapokkal ütni, tehát erősek leszünk ebben az ökölvívó menetben. A lapunk és a vonalunk EREJÉT a magas lapok a mennyiségi és a minőségi súlyozott együttese adja. Azaz egy ász biztosan többet ér egy királynál, mert meg tudja ütni azt, egy király a



dámánál ugyanezért stb. Ezért ezeknek a lapoknak adunk egy súlyszámot az ÜTÉSERŐ potenciáljukat reprezentálni, mégpedig ilyen egyszerű ún. figurapont séma alapján. Az ász 4 figurapontot, a király 3-at, a dáma 2-t, a bubi 1-et ér. Így összesen egy színben van $4+3+2+1$, azaz 10 figurapont és a teljes pakliban 40 figurapont.

19. Az ELOSZTÁSA s 13 lapnak a 4 szín között egy adott kézben: fentről pikk-kőr-káró-treff teszünk meg és azt mondjuk, hogy 4432 az elosztásunk, azaz 4 pikk, 4 kőr, 3 káró és 2 treff lap alkotja a kezünket. Ez egy 12 figurapontos 4432 kéz ERŐ és ELOSZTÁS tekintetében.



20. Tehát Délnek van Pikkben nulla figurapontja, KŐR Ász 4, Király 3, Dáma 2, Bubi 1, azaz 10 figurapontja, káróban ismét nulla, treffben Dáma 2, Bubi 1, azaz 3 figurapontja, így összesen 13 figurapontja és fentről 2533 elosztása. Amikor Dél értékelte a lapját, már tudta, hogy a 13 per 40, azaz a teljes pakli pontjainak a szűk harmada nála van, ami több, mint az egyenletes négy játékosra jutó 25%, azaz 10 figurapont és van egy 5 lapos major színe, így ERŐBEN már támadó jellegű a keze és nagyon szeretné, ha a KŐR szín lehetne az adu a végső felvételben. Nyugat Király 3, Dáma 2, Király 3, azaz 8 figurapontos keze a 25%-os 10 figurapont alatti és bár 4135 elosztása már átlagtól eltérő, az ERŐ hiányában VÉDEKEZŐ jellegű a keze.



Észak az Ász 4, Dáma 2, Bubi 1, Bubi 1, Ász 4, azaz összesen 12 figurapontos kezével a pakli erejének a 30%-ával már TÁMADÓ erejű kézzel rendelkezik, még, ha a 3334 tökéletesen egyenletes elosztása nem túl biztató is, mivel bármilyen aduszín esetén sincs túl sok lopási értéke rövid színek hiányában. Azonban a pikk figura kombinációja, a tömör BT9-es és a középen tömör AT98 színei figurapontokkal nem értékelt extra ütéspotenciált jelentenek. Kelet lapja Király 3, Ász 4, azaz 7 figurapont jóval a 25%-os 10 figurapont per játékos alatt van, így egyértelműen VÉDEKEZŐ jellegű kéz, még akkor is, ha a 4441 elosztás az 1 db-os treff színben valamilyen PIKK, KŐR, KÁRÓ aduszín felvételekben lopás értéket jelent. Csakúgy, ahogy Nyugat védekező kezében az 1db KŐR lap jelent bármilyen PIKK, KÁRÓ, TREFF játékban lopás értéket. Így elemezve a négy kezét és megállapítva, hogy mind Délnek, mind Északnak TÁMADÓ erejű keze van, most már nem csodálkozunk azon, hogy ilyen magasságú felvételt vállaltak, megcélozva a gémbónuszpontok begyűjtését.

21. ELOSZTÁS szakszótár építése. Amikor egy színből 1db-unk van, ahogy most van ilyen Nyugatnál KŐR és KELETNÉL treff, akkor azt SZINGLINEK HÍVJUK. Amikor egy színből kettő darabunk van, akkor azt úgy hívjuk, hogy DUBLÓNK van. Tehát most például Délnek DUBLÓ PIKKJE van. Amikor egy színből nincs egy darabunk se eredeti kiosztásban, akkor azt SIKÉNEK hívjuk, tehát ebben a kézben SIKÉN TREFFÜNK van. A dublók, szinglik, sikének mindig azt jelentik, hogy a többi színből átlagnál több lapunk lesz, ha ezen hosszú színek valamelyike lenne a végső felvételben az aduszín, akkor a dubló, szingli, sikén rövid színünkben gyorsan lopni tudunk már sorrendben a harmadik, második vagy első adott színben meghívott ütésmenetben kontroll alá tudjuk venni lopással az abban a színben indított támadást!



A 4 KŐR felvételben a 6 lapos végállásban a Felvevő már nem adhat ki több ütést, de hiányzik nála mind a PIKK, mind a TREFF király. Létezik, hogy a Felvevő meg tudja ütni az összes maradék lapot ebben a helyzetben is?