

HÍDAVATÁS epizód 1. – bridzs oktatóvideó – LEIRAT

HÍDAVATÁS 1. rész – A bridzs alapjai

Mérő László:

„Kedves Érdeklődő örülünk, hogy feliratkoztál a kurzusra, sok kitartást kívánok hozzá és remélem, hogy minél hamarabb élvezni fogjátok a bridzs csodálatos logikáját és szépségeit!”

Felirat: **Dr. Mérő László, professzor emeritus, matematika, pszichológia**

Janka:

„Üdvözljük a Kedves Nézőt a Nyolc epizódból álló bridzs oktatóvideó sorozatunkban! Az én nevem Janka, én leszek az oktatás narrátora, miközben Zsófi, Janka, Leó és Dani a játékosok belső monológjával segítenek közösen felépítenünk az Ön bridzs logikai ismereteit! Ez a belső monológ a legkritikusabb, hogy helyes logikával rögzüljön az első pillanattól, hogy az elérhető információkat begyűjtsük és azokat prioritásuk mentén dolgozzuk fel minden döntési pillanat előtt. Ezt hívjuk logikai vizualizációnak.

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. Érdeemes lehet jegyzetfüzetet ragadni a videók mellé, megállítani a videót és felírni a legfontosabb szabályokat. Ugyanakkor minden videó epizód tananyagáról rövid írásos összefoglalót adunk ki a Hídavatás Facebook csoportjában vagy elkérhető a hidavatas2020@gmail.com email címen.

Mielőtt belekezdünk a játék alapstruktúrájának ismertetésébe, kedvcsinálóként szeretnénk bemutatni, hogy a mai digitális eszközökkel a bridzset már akár:

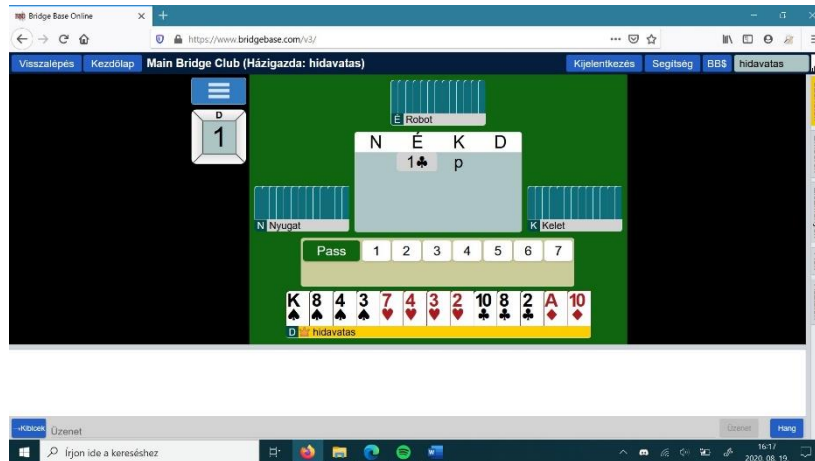
1. lehet egyedül is játszani az interneten robotok ellen



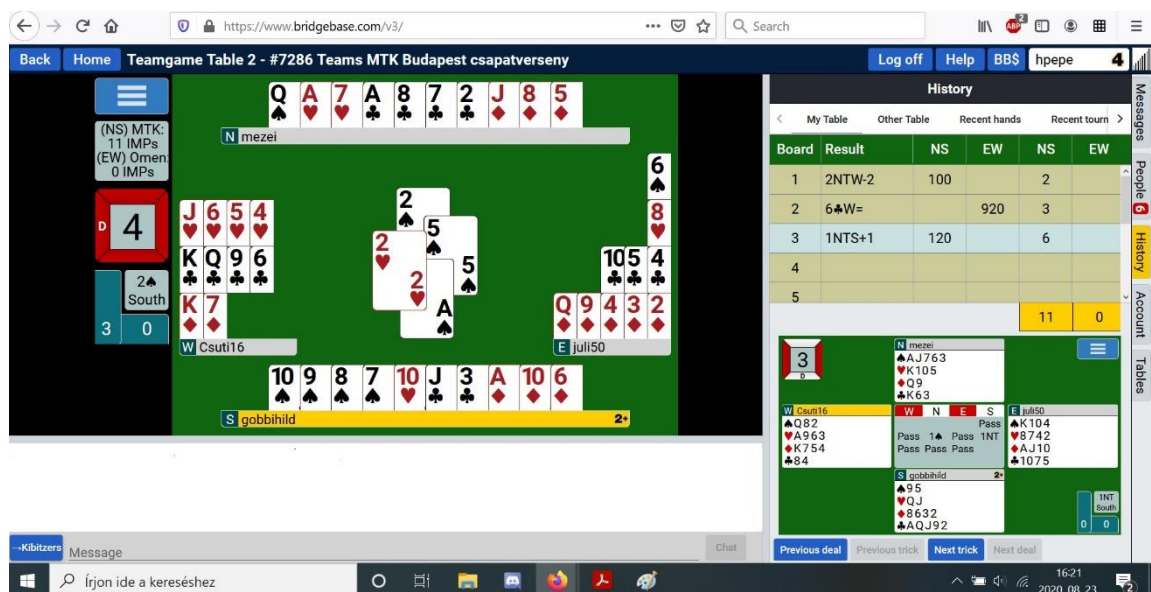
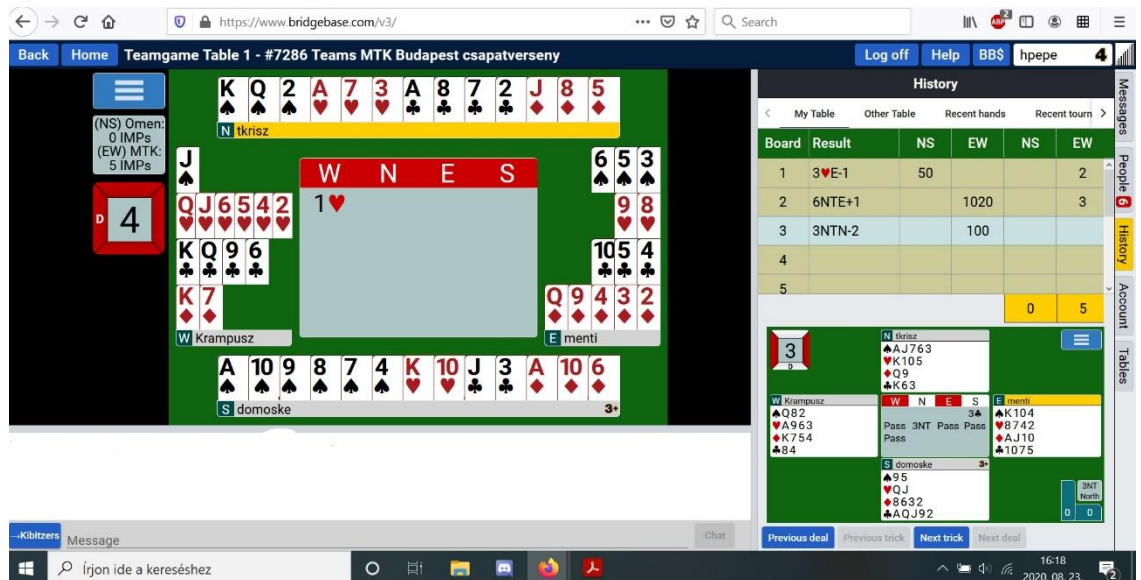
2. lehet egyedül is az interneten interaktív tanpartikkal a tudásunkat fejleszteni



3. lehet párban az interneten, akár ad hoc módon is játszani, tét nélkül robotok ellen vagy eredményre játszva párosversenyen indulni



4. tudunk négyen ismerősök egy asztalnál az interneten baráti alapon játszani vagy kihívni ott egy általunk ismert másik kvartettet egy csapat meccsre



5. a hagyományos élmény az élő játék, akár otthon, ha vagyunk négyen hozzá, akár elmegyünk egy klubba a partnerünkkel vagy a klub szervez nekünk partnert.

Így, aki megtanulja a bridzset alapszinten ezen oktató videó sorozat segítségével, igen széles repertoár nyílik számára ezen páratlan képességfejlesztő, gondolkodtató játék gyakorlására! Az egyes lehetőségeket részletesebben is bemutatjuk a videó sorozat folyamán! Akkor lássuk a játék alapstruktúráját!”

A bridzset mindig négyen játszik, a szemben ülők egymással alkotnak párt és égtájak szerint azonosítjuk a pozícióikat, tehát most Zsófi ül Északon, **FELIRAT: ÉSZAK** és partnere Janka Délén, **FELIRAT: DÉL**, ők alkotják az Észak-Dél vonalat, míg Leó ül Keleten, **FELIRAT: KELET** és Dani ül Nyugaton, **FELIRAT: NYUGAT**, ők a Kelet-Nyugat pár. A pároknak együtt kell dolgozniuk, a leosztás eredményét ÉD vagy KNY párnak könyvelik el, nincs egyéni eredmény.”



A játékot az 52 lapos francia paklival játszik Joker-ek nélkül. A négy szín a PIKK **FELIRAT: PIKK a 2es mellett**, a KŐR **FELIRAT: KŐR a 2es mellett**, a KÁRÓ **FELIRAT: KÁRÓ a 2es mellett** és a TREFF **FELIRAT: TREFF a 2es mellett**, 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 nevezük MAJOR SZÍNEKNEK **FELIRAT: MAJOR SZÍN PIKK és KŐR 2esek mellett is**, következik a KÁRÓ és végül a TREFF, őket pedig a MINOR SZÍNEKNEK hívjuk. **FELIRAT: MINOR SZÍN KÁRÓ és TREFF 2esek mellett is**.

A négy játékos mindegyike 13 lapot kap, azaz kiosztjuk a teljes paklit. Nincs talon, így se húzás, se dobás, mint más kártyajátékokban. A hierarchia szerint sorba rendezzük a 13 lapunkat, javasolt a PIKK, KŐR, TREFF, KÁRÓ sorrend, hogy fekete-piros színválasztásunk legyen. FIGYELEM, a 13 lapunkat csak mi látjuk, ne tévessze meg Önt sose ezen videó sorozat folyamán, hogy a kamerának megmutatjuk mindenki lapját, illetve majd a grafikai ábrákon is a teljes kiosztás látható lesz tanparti céljával. Egy leosztás két szakaszból áll: az ún. licitből és aztán a licit során megállapított felvétel lejátszásából. A videósorozat második felében fogunk majd a licittel foglalkozni, az első felében csak a felvétel licit nélküli megállapítása és a felvétel lejátszása, azaz teljesítése vagy elbuktatása az oktatás célja. Ezt az egyszerűsített bridzset hívjuk minibridzsnek.

FELIRAT jobb felső sarokban 4 KŐR FELVÉTEL

Mi is az a felvétel? A lejátszás során minden játékos hozzáad egy-egy lapot az ütésmenethez, így van összesen 13 ütéskör. Az ütéskör 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 ütet, aki nyerte az hívja arccal felfelé a következőt: hozzá kerül a hívás joga. Az egyes ütések mindig valamelyik vonal ÉD vagy KNY fogja megnyerni, függetlenül attól, hogy a vonal melyik játékosra ütötte meg azt a kört, az ütés a vonalé, hiszen a partnerünkkel egy csónakban evezünk. A nyert ütések magunk előtt arccal lefelé függőlegesen helyezzük, a veszetteket vízszintesen, így a végén könnyebb lesz összeszámolni.

A felvétel megállapítása arról szól, hogy valamelyik vonal, ÉD vagy KNY a 13 menetből mennyi ütést és milyen aduszín mellett tud vállalni. Az adu fogalmát még ebben a részben hamarosan tisztázzuk! 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 elbukta 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 kérdezhetitek joggal?!

Mivel 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.

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. **FELIRAT: Színre szint, 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 szint teszünk, amivel nem is üthetünk ebben a menetben, azt úgy hívjuk, hogy DOBUNK. **FELIRAT: Ha elfogytunk a meghívott színből, akkor ADUVAL LOPUNK vagy másik színből DOBUNK.** Így az alapszabály



Zsófi: SZÍNRE SZÍNT, HA NINCS, BÁRMIT!"

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 nevezünk. Az aduszín innentől egy technikai fegyverre 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 ütészórt. Azonban nem kötelező adut tenni az ütészórtba, ha elfogytunk a meghívott mellékszínből: SZÍNRE SZÍNT, HA NINCS, BÁRMIT. Ezt a játék során a pillanatnyi logikai helyzet fogja meghatározni mikor érdemes lopni aduval, mikor esetleg egy másik mellékszínből eldobni lapot, hogy például az a mellékszínünk is elfogyjon gyorsan, mert abban a mellékszínben akarunk később lopni.

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. FIGYELEM! Erről még nem beszéltünk! 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 játsza 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 aduszínt a Felvevő szempontjából a bal oldalra emeli ki.

Délnek nincs ásza se Északon, se Délen KÁRÓBAN, amivel meg tudná ütni a Királyt, így hozzáteszi az asztalról 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 bemondással 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 ütésekbe a látható Asztali lapokból, a Felvevő bemondására. 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 Asztalként a 10-est, Kelet a 7-est, Dél a 3-ast teszi. A második ütest 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 Északtól a KÁRÓT hozzátenni, azaz a Bubit, Kelet teszi az Ászt, Dél pedig a 4-est. Most Kelet ütött, immáron a harmadik ütest nyerte el KNY vonala és Keleten van a hívás joga. Tehát már csak 10 ütésmenet 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 asztalon, azaz ezekből a mellékszínekből nem lesz még egy gyors ütése KNY-nak elbuktatni a felvételt, ezért Kelet hív egy kőrt, azaz adut. Dél a tömör kőrével üt bármelyik lapjával és átveszi a kontrollt a leosztás felett.



FIGYELEM, még nem beszéltünk róla, hogy 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 igyekezzünk megtalálni, különösképpen, ha azok major színek, azaz pikk vagy kőr (ezek ugyanis több pontot érnek felvételként teljesítve). **FELIRAT: Az ADUSZÍN egy legalább 8 lapos színtalálkozás a vonalon!** 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 4es 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 szint adunak.

Amikor nincs a vonalunkon legalább 8db-os színtalálkozás, akkor jellemzően adu nélküli játékot szoktunk felvételnek választani. **FELIRAT: adu nélküli játék = SZANZADU (SA/SZ) / No Trump (NT)** Ennek a neve itthon kimondva a francia SZANZADU, amit SA-val / SZ-szel szoktunk rövidíteni, angolul pedig No Trump, amit NT-vel szokás rövidíteni.

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 gémekek és szlemek, angolul a grand slam a bridzsben a 13 ütés vállalását, azaz a 7-es magasságú felvételeket jelenti. Az eredményszámítást is hamarosan be fogjuk mutatni.

Mivel most már értjük, hogy milyen logikával választunk adut, egyszerűen azért, mert a mi vonalunkon határozottan több van abból a színből, mint az ellenfeleknél, most megtanuljuk mi a Felvevő elsődleges kötelessége a felvétel lejátszásának megtervezése és végrehajtása során. Ezt elárulom most előre a hosszas magyarázat előtt lelőve a poént rossz humoristaként: a Felvevő legfontosabb feladata az ún. kiaduzás, azaz, hogy addig hívja az adusínt, amikor nála van a hívás joga, amíg el nem veszi az ellenféltől az összes aduját. **FELIRAT: a FELVEVŐ mielőbb aduzzon ki!** 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 mellékszínéből 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.

Janka: „KERÜLJÜK A BLAMÁT: A FELVEVŐ ELSŐ DOLGA A KIADUZÁS!”

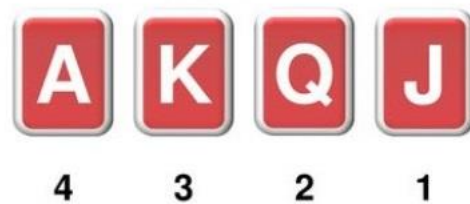
Most, hogy már megismertük az adu kiválasztásának matematikai elveit, joggal kérdezheted, hogy miért nem KNY játszik ebben a konkrét leosztásban pikk felvételt, amikor a pikk amúgy is magasabb rangú szín, mint a kőr, tehát lehetne például 4 PIKK is a felvétel Kelet-Nyugaton? Valóban igaz, hogy KNY-on van egy 8-as pikk fit (ez a másik szokott megnevezése a színtalálkozásnak: FIT). **FELIRAT: Színtalálkozás, azaz fit.**

Azonban, ha szabad szemmel megvizsgáljuk minden színben az ütésre legesélyesebb lapok, azaz az ún. magas lapok mennyiségét, az ászokat, királyokat, dámákat és bubikat, akkor azt látjuk, hogy ÉD-en sokkal több van belőle. Ezeket az ún. figurákat **FELIRAT: FIGURÁK** mindig kiemelten vizsgáljuk a lapunk és a vonalunkon lévő ún. ERŐ megállapításakor. Ugyanis az ERŐ és az ELOSZTÁS együttes vizsgálata **FELIRAT: ERŐ és ELOSZTÁS** segít a helyes felvétel megállapításában! Az ERŐ szó természetesen az ütéselő rövidítése, **FELIRAT: ERŐ, azaz ÜTÉSERŐ** azaz minél több ütésmenetben van esélyünk magas lapokkal ütni, tehát erősek leszünk ebben az ökölvívó menetben.

A lapunk és a vonalunk EREJÉT azonban nem a fent pongyolán említett magas lapok darabra mennyisége fogja eldönteni, hanem a mennyiségi és a minőségi összeállításuk súlyozott együttese. Azaz egy ász biztosan többet ér egy királynál, mert meg tudja ütni azt, egy király a dámánál ugyanezért és a többi. 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.

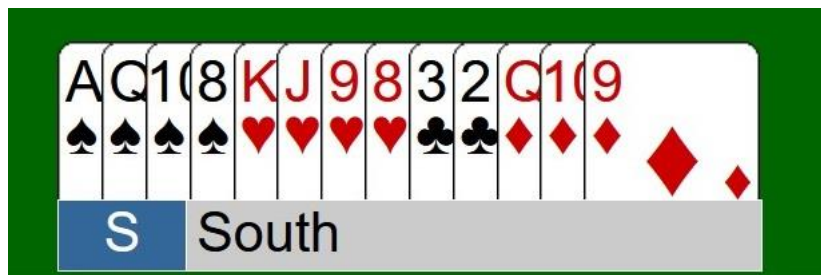


Mivel a bridzs alapvetéseiben egy matematikai, azon belül is statisztikus játék, ezért amikor a 13 lapunkat megkapjuk, az első dolgunk az alapadatokat rögzítése: hány figurapontom van (ilyenkor összeszámolom a megismert 4-3-2-1 pontos séma alapján) és milyen az eloszlása a 13 lapnak a 4 szín között a kezemben, amit felülről 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.

FELIRAT: ERŐ és ELOSZTÁS Tehát amikor azt mondom általánosságban a kezemről, hogy egy 12 figurapontos 4432 kéz, akkor például ezt a konkrét lapot írtam le általánosságban ERŐ és ELOSZTÁS tekintetében.

Azzal most nem bonyolítanám az ún. lapértékelésről a bimbózó tudásunkat

FELIRAT: LAPÉRTÉKELÉS, hogy ez a 4-3-2-1 pontrendszer meglehetősen felületes abban a tekintetben, hogy nulla pontot ér a Tíz és a Kettes is egyaránt, miközben a



Tíz, különösen, ha adott színben belül dámával vagy bubival szomszédos, akkor már mérhető ütés potenciált tud jelenteni adott színben belül. Azért nem megyünk ebbe bele mélyebben, mert ez a bridzsnek már az ÉLETHOSSZON ÁT TARTÓ TANULÁSI eleme, az ún. LAPÉRTÉKELÉS fejlesztése, amikor a bridzsező már a teljes lapját a partneréhez fejben illetve ütés potenciálban gondolkodik. **FELIRAT: LAPÉRTÉKELÉS = ERŐ és ELOSZTÁS teljes vonalon való vizsgálata** A kezdő és a haladó fázisban azonban az ERŐ és ELOSZTÁS szabályok helyes rögzítése és alkalmazása a siker kulcsa a helyes felvételek megállapításához. A bridzs logikai mélységei és árnyalatai egy valóban ÉLETHOSSZON ÁT TARTÓ fejlődési pályát jelentenek. **FELIRAT: ÉLETHOSSZON ÁT TARTÓ FEJLŐDÉS, zene: „I beg your pardon, I never promised you a rose garden!”** A bridzs mindig is a hibákról fog szólni, a legnagyobbak is hibáznak, néha akár ezekben az alapvetésekben is, amikről már eddig is szó volt. A fejlődés a hibák minimalizálásáról szól és a nagy blamákat szigorú elkerüléséről. A bridzs olyan, mint maga az élet, megtanulunk egyre kevesebb hibát vétetni, ahogy egyre több tapasztalatot szerzünk!

Leó: Először is számold össze a figurapontjaidat és állapítsd meg az elosztásodat!

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 felülről 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. **FELIRAT: TÁMADÓ erejű kéz**



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. **FELIRAT: VÉDEKEZŐ jellegű kéz**

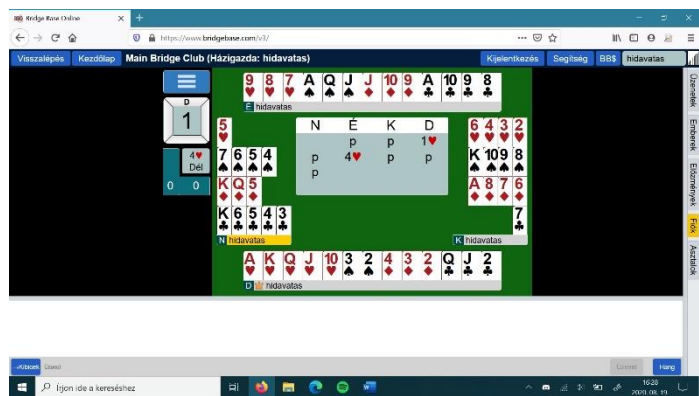
Észak az Ász 4, Dáma 2, Bubi 1, Bubi 1, Ász 4, azaz összesen 12 figurapontos kezével a pakli erejének a 30%-ával már TÁMADÓ erejű kézzel rendelkezik, **FELIRAT: TÁMADÓ erejű kéz** még, ha a 3334 tökéletesen egyenletes elosztása nem túl biztató is, mivel bármilyen aduszín esetén sincs túl sok lopási értéke 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. **FELIRAT: VÉDEKEZŐ jellegű kéz** Csakúgy, ahogy Nyugat védekező kezében az 1db KŐR lap jelent bármilyen PIKK, KÁRÓ, TREFF játékban lopás értéket.

Így elemezve a négy kezet 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.

Mielőtt visszatérnénk a konkrét 4 KŐR felvétel végjátékához, még némi szakszótár építésére szükségünk van. Amikor egy színből 1db-unk van, ahogy most van ilyen Nyugatnál KŐR és KELETNÉL treff, akkor azt SZINGLINEK HÍVJUK **FELIRAT: SZINGLI treff.**

Amikor egy színből kettő darabunk van, akkor azt úgy hívjuk, hogy DUBLÓNK van. Tehát most például Délnek DUBLÓ PIKKJE van. **FELIRAT: DUBLÓ pikk.**



Amikor egy színből nincs egy darabunk se eredeti kiosztásban, akkor azt SIKÉNNEK hívjuk, tehát ebben a kézben SIKÉN TREFFÜNK van. **FELIRAT: SIKÉN treff**

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 dublók, szingli, sikén rövid színünkben gyorsan lopni tudunk már sorrendben a harmadik, második vagy első adott színben meghívott ütésmentben kontroll alá tudjuk venni lopással az abban a színben indított támadást!

Dani: Az elosztás vizsgálata egyszerre fókuszál a hosszú színekre és a rövidekre, hogy milyen aduszín lenne ideális és melyik szint tudnánk sokszor ellopni vele!

Nos a konkrét 4 KŐR felvételben eddig az történt, hogy Nyugat támadott Káró Királlyal, majd ütött a Dámával és a harmadik menetet Kelet ütötte a Káró Ásszal, hívott egy kőrt, a Felvevő pedig négy menetben kiaduzott. A 6 lapos végállásban a Felvevőnek továbbra is komoly dilemmái vannak, 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? Ha igen, hogyan? Legyen ez a gondolkodtató házi feladat a következő epizódig! Nem gond, ha nem találsz ki, elsőre ez egy bonyolult logika csapda lesz!

Mérő László:

A következő epizódban megismerkedhettek a leggyakoribb technikai elemmel, a szax impasszal!”

Felirat: Dr. Mérő László, professzor emeritus, matematika, pszichológia

FELIRAT full screen a végén kb. 5 mp-ig: Ezen videó epizód tananyagának rövid írásos összefoglalóját a Hídavatás Facebook csoportjában publikáljuk vagy elkérhető a hidavatas2020@gmail.com email címen! Érdemes ezt alaposan újra tanulmányozni a következő epizód megtekintése előtt!