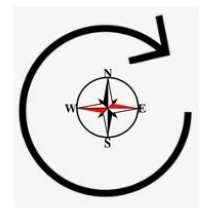
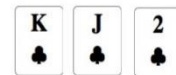


1. Bevezetés a leggyakoribb felvevő technika, az **impassz** világába.
2. **Minden felvevőjátékot meg kell pontosan tervezni!** Megvizsgálni, hogy mennyi biztos ütésünk van és mennyi ütést kell még úgymond kidolgoznunk, hogy teljesíthessük a felvételt. Jelen esetben most jött el a tervezés végrehajtásának pillanata, eddig SZÍNRE SZÍNT kellett tenni KÁRÓBAN háromszor és máris kiadtuk a maximálisan kiadható 3 ütést, amikor is KŐRT, adut hívtak és mivel az **első feladat** – ha nincs rá egyéb okunk (kivételek fogják erősíteni a szabályt, pl. a rövidebb aduból lopás alább majd) – **hogyan kiaduzzunk**, elkezdtük addig hívni a kőr ütéseinket, amíg el nem vettük az 5db ellenfélnél levő adut. Jelen esetben az 5db 4-1 eloszlásban volt nálunk, ezért négy menet adut kellett hívjunk.
3. **Kiaduzás után a második számú felvevő szabály, hogy elkezdünk a második leghosszabb színen (a vonalon összesen) dolgozni, abból ütéseket lehívni és/vagy kidolgozni.** Jelen esetben a második leghosszabb szín a TREFF, így aduzás után arra fogunk dolgozni és nem PIKK-re.
4. A Felvevőn kívüli három játékos nem látja át a treff Király, Dáma, Bubi helyzetét. Ha a felvevőnek Király-Bubija van, akkor kétfelé adható meg a Dáma ellen az impassz, de ha a felvevőnek Dáma-Bubija van, akkor csak egyirányú impasszt adhat a Király ellen. Az adott színben belüli ütéhierarchia szabály alapján egy Királynak nem feltétlen kell ütnie, mert, ha mögötte van az Ász, az fejbe verheti az ellenfél Királyát. Jelen esetben tehát, ha a TREFF Király most a Bal Oldali Ellenfélnél, azaz BOE-nál van, akkor az Asztali Ász fejbe fogja verni! Ha esetleg JOE-nál van a TREFF Király akkor ez a trükk nem működik, de erre van 50%-os esélyünk. Hívjuk a TREFF Dámát és ha BOE kicsit tesz, akkor a TREFF Nyolcast tesszük, ha BOE befedi a TREFF Dámát a Királyával, akkor megütjük az Ásszal. Ezt hívjuk impassznak, hogy satuba fogjuk az ellenfél köztes lapjait. Akkor tehetjük ezt meg, ha az ellenfél impasszolandó figurája felett lévő lap nálunk van és az alatta lévő két lap is nálunk van.
5. Ha Király-Bubija van a felvevőnek TREFFBŐL, akkor a Dámát keresheti BOE-nál is oly módon, hogy lehívja és megüti a TREFF királyt előbb, aztán kihívja a Bubit és ha BOE fedi a Dámával, akkor megüti az Ásszal, ha BOE kicsit tesz, akkor tesszük a Kilencest. Ugyanakkor kereshetjük JOE-nál is a TREFF Dámát oly módon, hogy először ütünk a TREFF Ásszal és hívjuk a Tíz, Kilenc, Nyolc bármelyikét és a kézi Király-Bubi dublóval állunk lesben immáron és várjuk JOE mit tesz, ha kicsit, akkor impasszolunk a Bubival, ha előkerül JOE Dámája, akkor megütjük a Királlyal.



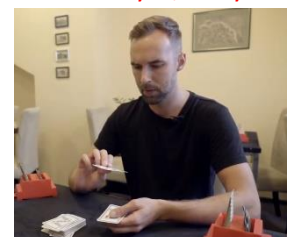
6. Az eddigi impassz példákban egy felülről tömör színben, felülről a 6-7 lapból hiányzott a Király vagy a Dáma és szabályosan satuba kényszerítettük a hiányzó Figurát és kettőnél több ütést tudtunk szerezni a színben. Az általánosságban igaz csak, hogy az impassz esetében a hiányzó Figura alatti két lap szükséges a vonalon van, ez akkor igaz, amikor kettőnél több ütést kell szereznünk abban a színben. Ugyanakkor az is impassz-szerű helyzet, amikor a hiányzó figura alatti két lap hiányában is villába tudjuk fogni a hiányzó figurát, ilyenkor jellemzően egy-két extra ütést magasztunk ki magunknak.



Két klasszikus példa, egyik, amikor három kis lappal szemben a harmadik Ász-Dáma hever és tudjuk, hogy akkor lesz csak két ütésünk, ha a Király BOE-nál van: kis lapot hívunk a villa felé és BOE kis lap hozzátétele esetén a Dámát, Királya esetén az Ászt tesszük az ütésbe. A harmadik Király-Bubival szemben három kis lap esetében is hívunk a figura villánk felé, ha BOE kis lapot tesz, akkor tesszük a Bubit, amit, ha JOE Dámája megüt, akkor később ismét hívunk egy kis lapot az immár dublő Királyunk felé és bízunk benne, hogy az Ász BOE-nál van legalább, üt vele most BOE és a harmadik menetben a Királyunk már ütni tud a színben, ez a technikát már igazából nem is impassznak hívjuk (a neve: expassz, lásd alább).

- 7. SZAKSZÓTÁR. Sikeres impassz = ül az impassz, sikertelen impassz = nem ült az impassz
- 8. Hallható volt, ahogy minden játékos kártyalapról kártyalapra követte a fejleményeket és kezdte el összetenni a **kirakós játékot**, hiszen **a pakli mindig 52 lapból áll, minden színből mindig éppen 13db van, minden figura típusból 4db és színenként is 4db, a teljes figuraérték mindig 40 pont lesz** és volt már licit előzmény is, mely segít az ERŐ és az ELOSZTÁS vizualizálásában.

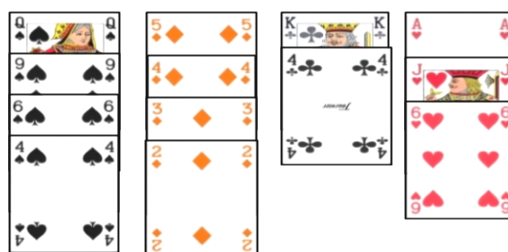
9. Érdemes a memóriánkat edzeni! Erre egy hasznos gyakorlat, ha fogunk egy pakli kártyát és elkezdjük egyesével megnézni a lapokat és lefordítani őket és az utolsó néhány lapnál vagy az utolsó lapnál felfordítás előtt megmondani, hogy mi is maradt hátra. Nem baj, ha csak sokára fog sikerülni vagy egyáltalán nem, mindenképpen olajozni fogjuk így a készletező memóriánkat!



10. **A Felvevő legfontosabb három feladata. Nulladik szabály: számoljuk össze a biztos ütéseinket és a hiányzókra készítsünk tervet miképp fogjuk kidolgozni őket! Első Szabály: Adu felvételben, ha nincs rá egyéb okunk, első dolgunk a kiaduzás, első adandó alkalommal kezdjük el elvenni az ellenfél aduit nehogy ellopják később az ütéseinket! Lesznek azonban kivételek később bemutatva, amikor aduzás előtt más lesz a prioritásunk, ezeket is meg fogjuk tanulni! A Második Szabály: amint végeztünk a kiaduzással, kezdjük el dolgozni a második leghosszabb színtalálkozásunkon, hogy abban is kineveljünk több mellékszínű ütést még, például impassz általi magasztással.**

11. Lássuk a Felvevő szabályok alkalmazását egy példapartin keresztül Dél játszik 4 PIKKET!

Észak keze Asztalként:



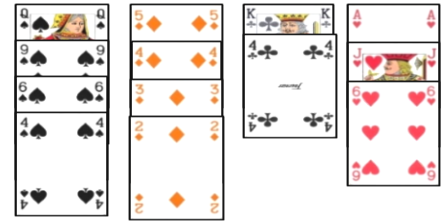
Dél keze Felvevőként:



Nyugat indítókijátszása a KŐR Király.

12. Első dolgunk, hogy megszámloljuk a biztos ütéseinket. Lássuk előbb a mellékszíneket. Üt a KŐR Ász az 1, üt a TREFF Ász és Király, az már 3 összesen és látunk Dél kezében nagyon valószínű 5db pikk ütést, ami összesen már 8 biztos ütést jelent.
13. Miért nem 100% biztos első ránézésre az 5db PIKK ütés? Mert előfordulhat, hogy BOE vagy JOE negyedik PIKK Bubival született, így az Ász, Király, Dáma három menetben megütése sem venné el az összes aduját és a Bubija üthetne. Ez az 4-0 PIKK eloszlás az esetek mindösszesen 10%-a, tehát minden tizedik leosztásban lesz ilyen meglepetés. Jelen esetben mégis 100% az 5db PIKK ütés, ha csak a PIKK színt önmagában kellene kezelnünk és nem a teljes kiosztást a 4PIKK felvétel kontextusában. Mivel a Tíz és a Kilences is a vonalon van, ezért teljesült az impassz feltétele, hogy a hiányzó lapot satuba tudjuk fogni, mert felette is rendelkezünk lapokkal és alatta is mindkét soron következő lappal. Miképp tudjuk kitalálni, hogy kinél lehet egyáltalán negyedik PIKK Bubi? Úgy, hogy először lehívjuk a PIKK Ászt, ugyanis, ha valakinél negyedik PIKK Bubi van, a partnerénél nulla darab PIKK lesz ezért rögtön valami mellékszínt fog dobni és ekkor már pontosan látjuk, hogy a megmaradt Asztali PIKK Dáma, Kilenc, Hat vagy a Felvevő kézi K, Tíz, 7, 2 ül a PIKK Bubi felett. Tegyük fel, hogy BOE-nál van ez a 10%-os eset és JOE dobott idegen színt az első PIKK hívásba, ekkor egyszerűen lehívjuk a PIKK Királyt is és hívunk harmadik menet PIKK-et a Q9-es villa felé, ha BOE kicsit tesz, üt a Kilences, ha a Bubit teszi, fejbe verjük a Dámával és a Kilencessel vagy a Tízessel el tudjuk venni a negyedik PIKK-jét is, attól függően azzal, éppen hol akarunk ütni: Asztalon vagy Kézben. Ha JOE az áldozat a negyedik PIKK Bubi-val és BOE dobott a PIKK Ászba idegen színt, akkor a második PIKK menetben ütünk a Dámával az asztalon és hívjuk a Hatost a Király, Tíz, Hét felé, ha JOE kicsit tesz, ütünk a Tízessel, ha a Bubit, fejbe verjük a Királlyal. Ez a konkrét színkiosztás így egy 100%-os sikerű két oldali impassz a Bubi ellen, minden feltétel meg van hozzá a szín adott kiosztásában.
14. Az ilyen laboratóriumi színkezelési technikák a bridzs leghasznosabb önálló gyakorló feladványai, %-okban, eloszlási valószínűségekből gondolkodunk és ezeket fogjuk kontextusba helyezni a többi színnel az adott kiosztásban és megtervezni a legjobb esélyű játékunkat.
15. **ÖKÖLSZABÁLYOK.** Az impassz esélye alapvetően 50-50%-os. Az ellenfeleknél a 4-0 eloszlás 10%-os. Ha 8 db lapunk van, akkor abból a színből az ellenfélnél levő 5db leggyakrabban 3-2-ben fog eloszlani (68%). Továbbiak itt [https://en.wikipedia.org/wiki/Contract\\_bridge\\_probabilities](https://en.wikipedia.org/wiki/Contract_bridge_probabilities) , de ezekből tényleg csak 4-5 lesz hasznos emlékezni rá tervezéskor, hogy több alternatív játékterv közül mikor melyik az esélyesebb.
16. **Expassz, azaz a figura szöktetése.** Nézzük meg a KÁRÓ színt önmagában, egy darab magányos Király a néhány kis lap közepette, de lehet, hogy ez a Király ütni tud? Vajon mikor tud ez a Király ütés lenni? Akkor, ha ez a KÁRÓ Király a KÁRÓ Ász mögött helyezkedik el, akkor meg tud szökni, azaz képzeljük el, hogy hívunk egy kárót az Asztalról és JOE tesz egy kis kárót, mi pedig a Királyt és BOE szintén tesz egy kis kárót, mert nincs nála az Ász, hogy fejbe verje ezt a Királyt, azaz a Királyunk elszökött ütésként, ha azonban az első kis káró Asztalról hívásunkba JOE beteszi azonnal az Ászt, akkor mi vígan tesszük az Ász alá a Nyolcast és később már biztosan üthet a Királyunk. Ez önmagában ugyanúgy egy 50-50%-os esély, mint az impassz vagy balra vagy jobbra van a KÁRÓ ÁSZ.
17. **Rövidebb oldali aduból lopás extra ütésért.** Azért játszunk 4PIKKet, azért választottuk a PIKK adut, mert sok van belőle nálunk (a legtöbb ebből a színből a teljes vonalon), ráadásul most mindkét kézben elég hosszú a PIKK. Amennyiben tudunk lopni aduval a RÖVIDEBB adu oldalon, azaz jelen esetben Északon, ahol 4db pikk van Dél 5db-jával szemben, akkor az ilyen rövidebb oldali aduval lopás ütések mindig extra adu ütések lesznek a felett, amennyit alapvetően az aduban, mint önálló színben ütni tudunk.
18. Ha tudunk, válasszunk olyan adusínt a vonalon, ami A. legalább 8db lapból álló színtalálkozás a vonalon, B. a rövidebb adu oldalon van mellékszínben rövideg, mert ezek a lopások abban a mellékszínben a rövidebb aduból mindig extra ütések jelentenek!
19. Ütünk a KŐR Ásszal, meghívjuk és ütünk a TREFF Királlyal, Dél teszi a Kettést, meghívjuk az Asztalról a TREFF 4-est és ütünk Délen a TREFF Ásszal és hívjuk a TREFF Ötöst, amit ellopunk az Asztalon a PIKK 4-essel. Megszegtük a szabályt (kivételek!), hogy amint lehet aduzzunk ki, nehogy az ellenfelek lopni tudjanak! A kiaduzás után a rövidebb adu oldalon nem biztos, hogy egyáltalán maradna adu lopni vagy elegendő adu akár kettőt is lopni.
20. Az Asztalon vagyunk és már látjuk a Kilencedik ütésünket is, amit épp most szereztünk meg, még, ha nem is hívtunk le eddig minden biztos ütésünket. Ugyanis a biztos ütések jelentik sokszor az ún. HIDAT, a közlekedést a felvevő vonali két kéz között, ugyanis néha itt célszerű ütni és hívni, néha pedig ott célszerű ütni, hogy onnan tudjunk hívni. A bridzs szó angolul ugye hidat jelent.

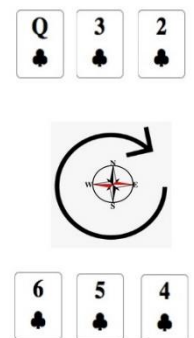
21. A partinak ebben a pillanatában a legjobb lenne, ha Délről tudnánk hívni a negyedik menet TREFF-et, hogy megcélozzuk azonnal a Tizedik ütésünk megszerzését ellopva azt az Asztalon. Azonban most az Asztalról kell hívunk, ezért olyat akarunk hívni, amivel át tudunk sétálni a hídon és ütni Dél kezében, hogy onnan meghívassuk a negyedik menet TREFF-et. Ezen átsétálás előtti ütésben azonban némileg visszatérhetünk az ELSŐ SZÁMÚ FELVEVŐ SZABÁLYHOZ és aduzhatunk mondjuk két menetet oly módon, hogy az első menetben, azaz az Ötödik ütéshez a partiban meghívjuk a PIKK Dámát az Asztalról és ütünk vele, kicsit téve Dél kezéből, majd hívjuk a pikk Hatost és ütünk a PIKK Ásszal Dél kezében. Ebben a két menet PIKK-ben az történhet, hogy BOE és JOE is ad két-két PIKKET, ami eloszlás kb. 40% esélyű és akkor el is vettünk tőlük minden adut már. Dél kezében van a hívás joga, ezt akartuk elérni, hogy átsétáljunk a HÍDON végre és meghívassuk a negyedik menet TREFF-et, amit ellopunk az Asztal PIKK Kilencesével és teljesítjük is a felvételt 5db PIKK ütéssel Dél kezében, TREFF Ász-Király 2db, KŐR Ász 1db, az már Nyolc és két db asztali TREFF lopással Tíz.



22. SZAKSZÓTÁR. Ha a vállalt ütésszám felett tudunk még ütést, ütéseket szerezni, azt úgy nevezzük, hogy szűrt / szűrőket, másképp megszűrtük a partit egyszer, kétszer.

23. Az expassz 50-50% alapvetésben, miközben most a választott treff lopásokkal operáló tervben volt egy olyan kockázat, hogy Kelet is dubló treffel született és amikor a harmadik menet treffet loptuk el, akkor meglephetett volna minket, hogy a sor végén felülloppja PIKK Négyesünket a PIKK Ötös, Nyolcas, Bubi valamelyikével. Azonban a nálunk 6b TREFF, az náluk 7db TREFF, aminek a leggyakoribb eloszlása a 4-3 náluk, ami 62%-os valószínűségű, ami 62% több, mint az 50%-os expassz esélye, amivel ráadásul még csak a Kilencedik ütésünket szereztük volna meg.

24. Az expassz a hierarchiában lefelé is megadható, bár az esélyeink egyre csökkennek, hogy működni fog. Például ebben a színben nincs se Ász, se Király a vonalunkon, de ha BOE-nál van mindkettő, akkor kétszer hívva a Dáma-Három-Kettő felé kényszeríthetjük BOE-t, h egyszer az Ászát, másodjára a Királyát tegye be, mert nem akarja ütni hagyni a Dámát. Ha így ütött BOE Ásza és Királya, akkor a szín harmadik menetében már a Dáma ütés lesz. Annak az esélye, hogy az Ász-Király BOE-nál van 25%, ez úgy jön ki, hogy lehet BOE-nál mindkettő, lehet JOE-nál mindkettő, lehet az az eset még, hogy BOE-nál Ász és JOE-nál Király van és végül az a negyedik eset, hogy BOE-nál Király, JOE-nél pedig Ász van. Tehát Négy Eset van és ebből nekünk csak egy jó, hogy működjön a Dáma expassz, amikor is BOE-nál van az Ász-Király, a négyből egy eset pedig 25%, de néha kénytelen vagyunk kínunkban, a parti teljesíthetőségéhez már ilyen kisebb esélyekre is rájátszani.



25. Regisztráljon a Bridge Base Online felületen (<https://www.bridgebase.com/>), amint kész van egy profilja, itt egy komoly tárház nyílik egyéni gyakorlásra és játékra. Amint bent vagyunk, akkor lépünk be a Bridge Master tanodába és a Level1-re klikkelve az „A” sorozat 2-es partijával kezdje kérjük a házi feladat megoldását, folytassa a 3-assal, a 4-essel és az 5-össel, majd térjen vissza az 1-es partira. A licittel nem kell most törődni, mindig Dél lesz a felvevő és látni itt, hogy mi a felvétel, azaz mennyit és milyen adu mellett, vagy adu nélkül SZAN-ban kellene ütni. Jó gyakorlást kívánunk!

